no.356
1989年 5/15
アミューズメント通信
MAY 15, 1989

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

家庭用「テトリス」の独占使用権で

米国のテンゲン社が任天堂に著作権訴訟

英国ミラーソフトからの許諾もとに NES用「テトリス」の権利を主張

任天堂グループが「テトリス」家庭用TVゲーム版の世界的な独占権を獲得したことに関し、米国アタリゲームズ社(本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長)の子会社、テンゲン社(本社ミルピタス、同社長)は四月十八日に米国任天堂(ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長)とその親会社の任天堂㈱(本社京都、山内溥社長)を相手どって連邦地裁に著作権侵害訴訟を起こしたことを、十九日に明らかにした。

サンフランシスコにあるカリフォルニア州北部地区担当の連邦地裁に提出されたテンゲン社の訴えによると、テンゲン社は米国版ファミコンであるNES(ニンテンドー・エンターテイメント・システム)用のゲームカートリッジ「テトリス」に関する独占的な製造・販売権を持っているが、任天堂はテンゲン社の持つこの著作権を侵害するNES用「テトリス」を製造などすると発表しており、このためテンゲン社としては任天堂にNES用「テトリス」の製造などする権利のないことを確認することと、販売差し止め、損害賠償などを求める、としている。

これに対し米国任天堂はソ連の原作者らとともに四月二十四日、ソ連側の権利関係の暴露を含めて全面的に反論する発表を行なっているが、まずテンゲン社の説明では次のようになっている。

テンゲン社によると、「テトリス」はもともと「ロシア(ソ連)のコンピュータープログラマー二人」によって、開発された「家庭用コンピューター・ゲーム」であることが世界的に認められている、とのこと。これはソ連科学アカデミーのアレクセイ・パジトノフ氏が考案、モスクワ大学の学生、パディム・グラシモフ氏がプログラムしたとの従来からの説明に対応しており、この点で争いはない。

テンゲン社が「テトリス」のどういう権利をどのようにして取得したかについては、同社は訴状の中で次のように述べている。つまり、テンゲン社は八八年五月に英国のミラーソフト社から「テトリス」に関して世界的独占権を取得しており、この契約に基づきアタリゲームズ社は今年二月から業務用「テトリス」を製造・販売してきている。うちミラーソフト社はヨーロッパで最大かつ最も評判のよいソフト出版社のひとつであり、またその親会社のマクセル・コミュニケーションズ社(本社ロンドン)は世界的な大手出版のコングロマリット(複合企業)である。

このことから中島社長は、「この世界的なソフト出版社との間で完ぺきかつ堅固な契約を結んだことにより、NES用の『テトリス』の独占的製造・販売権を確保した」として、ミラーソフト社との契約を強調している。

中島社長はまた、このライセンス契約のことを任天堂は知っており、テンゲン社が「テトリス」を独占的に供給することを知っていた、と指摘している。つまりテンゲン社が米国任天堂のNESソフトに関するライセンシーだった昨年、「テトリス」を発売予定に入れていて、そのことを任天堂に示したが、任天堂はテンゲン社の持つ権利について何ひとつ疑問を示さなかったし、テンゲン社の発売予定を十分承知していた、としている。

アタリゲームズ/テンゲン両社は八八年十二月以来、NES用ゲームカートリッジの供給をめぐって、任天堂との間で反独占訴訟を起こし、これはセキュリティチップをめぐる任天堂の特許侵害訴訟などへと発展してきている。これらとの関連で中島社長は、「NESソフト市場の任天堂による独占に対して闘うことにより、任天堂からいろいろな攻撃を受けているが、今回の著作権侵害もそのひとつだ」としている。

上の写真は、任天堂「ゲームボーイ」用の「テトリス」画面(「ゲームボーイ」版は6月14日発売予定)。米国任天堂によるNES用「テトリス」は今夏、米国で出荷される予定

原作者、パジトノフ氏らが声明

“テンゲンなど知らない”

——任天堂以外ではIBMパソコン用のみ許諾

以上のテンゲン社の主張に対し、米国任天堂のハワード・リンカーン上級副社長は、四月二十四日に全面的に反論、“テンゲン社による今回の著作権侵害訴訟は家庭用TVゲーム「テトリス」の権利をテンゲン社が確保するのに失敗したことを隠すもの”としている。

米国任天堂の説明によると、テンゲン社が「テトリス」の権利を取得していなかったことは、まったく偶然に明らかになった。それは、任天堂がハンドヘルド・ビデオゲーム(液晶画面の携帯用ゲーム「ゲームボーイ」のこと)用にゲームソフト「テトリス」の権利を確保しようとしてきた交渉過程で分かったことで、任天堂としても実際、驚いたとしている。

「ソ連側の担当者はハンドヘルドゲーム用だけでなく、家庭用TVゲーム版も許諾できる、と語った。かれらが言うには、テンゲン社のことは聞いたことさえない、これまで許諾したのは、(ミラーソフトの関連会社の)アンドロメダ社に対してだけで、テンゲン社に家庭用TVゲーム版を許諾したことはない——とのことだったので、家庭用TVゲーム版についても交渉を進めた」と説明している。

米国任天堂は、ソビエト外国貿易協会であるエローグの役員、N・E・ベリコフ氏と、「テトリス」の考案者であるA・パジトノフ氏による四月二十四日付の共同声明を紹介しているが、その内容はもっと手厳しい。この声明で両氏は、「『テトリス』は私たちのゲームであり、ミラーソフトのものではない。かれらはこのことを知っているはずだ。エローグが許諾したのは、任天堂以外ではアンドロメダ・ソフトウェア社だけであるが、それはIBMおよびそれと同等のパソコン用に限って許諾したものである。テンゲンの主張は馬鹿げており、訴訟は筋違い」と決めつけている。

リンカーン副社長は、「任天堂は事務手続きで慎重なことが知られているが、『テトリス』の権利確保についてはさらに慎重に進めた」、「考案者のA・パジトノフ氏および正式のソビエト政府ライセンス機関、エローグから直接『テトリス』の権利を確保したわけであり、他のいかなる無認可団体などを通じて得たのではない」と語っており、テンゲン社による今回の著作権侵害訴訟は的はずれだと指摘、テンゲン社を非難している。

「テトリス」の著作権をめぐる任天堂グループとアタリゲームズ/テンゲン両社の主張は真向うから対立しているが、双方ともこれまでの実績からすれば相応の法的根拠に基づいているもようであり、それだけに容易に解けない対立と考えられている。しかも双方は、NESソフトの供給やそのセキュリティ特許をめぐって昨年十二月以来、重要な意味を持つ訴訟を続けてきており、互いに一歩も譲れない関係にある。またNESは日本の「ファミリーコンピュータ」(FC)の出荷台数(千三百四十万台)をすでに越え、米国市場だけでも今年中に二千万台に達する見通しとなっており、NES用ソフトとしての「テトリス」の大ヒットが期待されているだけに、その大きな効果を見越して、この面からも互いに決して譲れないという事情がある。

「テトリス」の業務用について、任天堂は目下のところ関心を示していないが、それはNES用を含めた家庭用TVゲーム用と液晶ハンドヘルド型「ゲームボーイ」用についての権利確保を優先したため、と見られている。しかしながら、任天堂が引き合いに出したソ連の原作者らの発言によると、業務用「テトリス」の独占的製造権なども問題になることが十分に予測される。この意味でテンゲン社が主張する英国ミラーソフト社との契約およびそのもととなった権利関係の開示が、まず必要になるのではないかと見られている。

任天堂「ゲームボーイ」で

ソフト製造許諾

すでに20社以上が契約ずみ

任天堂は四月二十一日、ソフト交換式の液晶ゲーム機「ゲームボーイ」を、「スーパーマリオランド」など四タイトルの専用ゲームソフト(カートリッジ)とともに発売した。

そのゲームソフト供給は任天堂および許諾を受けたソフトメーカーが担当するが、すでに二十社以上が契約を終えており、この中にはSNK、カプコン、コナミ工業、ジャレコ、データイースト、テクモなど業務用ゲーム機メーカーも多数含まれているもようだ。

任天堂は当初の四作に引続き、「テトリス」など四作を近く追加する。許諾メーカーのソフトは夏ごろから順次発売される見込みとなっている。

「店舗」解釈で事情調査

SC遊園第14回理事会、改めて対応の方針

日本SC遊園協会(事務局東京、内田博会長、NSA)では四月十九日、横浜・中華街の「華正楼」で第十四回理事会を開き、風営法上の「店舗」解釈に関する矛盾点など討議した。

同理事会は、自由参加方式で横浜博を各自視察した後に開かれたもの。内田会長の挨拶の後、議事に入った。

三十円以下の遊戯料金に関わる消費税の扱いについての大蔵省と通産省による考えかたやこの間の経緯について、宮原久常務から説明があり、大蔵/通産両省は協議中だが、大蔵省の求めに応じて資料を提出したことを明らかにした。これは営業形態別にゲーム機、乗物機など三十円以下のものの売上高に占める割合い(同協会推計では二千億円中二百七十億円)を示す資料など。なお両省間で協議中なので、経緯を見守ることにし、対応については正副会長に一任することになった。

「店舗」の解釈がまちまちで、営業面積が一〇%を超えるからという理由で「八号営業」の許可をとるよう指示されたケースなど多いことから、会員を対象にアンケート調査を三月に実施した。その結果デパートなど大規模小売店舗の中のロケーションで許可を得たものの百四十四ヵ所のうち、警察の指導で許可申請したものは百三十六ヵ所(九四%)あったことがわかった。うち間仕切りがあって小売部門との一体感がないから小売業に随伴するものでないとされたものは九十一ヵ所(六七%)、また営業面積が一〇%以上だから「店舗」に当たるとしたものは四十五ヵ所(三三%)あった。

風俗営業の許可がいるかいらないかが曖昧であり、通産省もこの点はおかしいとしていることが確認され、消費税問題が一段落したら改めて対応していくことになった。

以上のほか海外研修旅行について、韓国・ロッテワールドを保留し、カナダ・エドモントンの企画を進めることが了承された。また景品の取扱い状況、設備管理マニュアルの作成などについて報告があった。

警察庁の指導でAOUが社団法人化検討

森常務は「すべて未定」強調

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会(事務局東京、梅原靖三会長、AOU)では、警察庁・保安課の指導によるAOUの社団法人化が課題となっているが、これに対応するための「法人化推進特別委員会」の第一回会合を三月十四日、セガ社本社会議室で、続いて二回会合を四月四日、三回会合を二十五日にそれぞれ開いた。

同委員会は二月八日の第十七回理事会で設置されたことを受けて開かれたもので、名称は未定だったが、初会合の場で決まった。同委員会は梅原会長を委員長として、副会長三名と大植正道理事の計五名の委員からなる。

会合の内容については明らかにされていないが、事務局の森武美常務理事によると「法人化に伴う諸手続きの文案作成のための検討」を行なったもようで、「第一回会合の討議内容が機関紙〃AOUニュース〃に掲載されたが、これは叩き台となる素案であり、その後警察庁の指導が次々とあって、現在まだ何も固まっておらず、あくまで流動的」であることを強調している。また二月理事会で〃警察庁に二月二日提出した〃との報告があった「設立趣旨書」についても〃素案〃であるとしている。

同常務は「やはりこうした重要課題は、ひとつひとつ理事会での承認を得ながら段階的に進めていくべきだと考えているので、まず基本的な〃趣旨書〃や〃定款〃などの案を次の理事会(五月十六日)に諮り、承認されたら次の段階の検討に移る、という手順を踏んでいく。だから法人化にはまだ時間がかかるものと思う」としている。

またAOUが警察庁の指導のもとに法人化を進めていることに対して、通産省から〃事情聴取〃があったもようだが、同常務は「ゲーム場は新風営法により警察の許可が必要。このため警察との関係が他の省庁よりも大きなウェイトを占めており、警察の指導により進めるのがより効果的」としている。

なお法人化についてAOU内部では「主務官庁(警察庁)からの監督、指導がこれまで以上に強くなることが予想される」との不安から反対意見もあるが、一方で「社会的な権威付けと地位向上、関係官庁との折衝が効果的に進められる」とする賛成意見も強いようだ。

三重AMOP協・通常総会 理事3名を増員

消費税対策を研究課題にする

松本静雄会長

三重県アミューズメント・オペレーター協会(事務局度会郡、松本静雄会長、会員二十三社)では四月十五日、津市の「しまざき苑」で第四回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案をいずれも承認し、また役員改選を行ない全員再任とした上で、理事三名を増員しそれぞれ選任した。

同総会には委任五社を含む二十社が出席した。松本会長が挨拶の後、同会長が昭和六十三年度事業報告案を、また同決算報告案を中瀬事務長がそれぞれ説明し、いずれも異議なく承認された。

次に任期満了に伴う役員改選の結果、全役員が再任となり、さらに理事を三名増員し次のとおり選任した。古川八十生氏(セガ社)、大塚誠一郎氏(㈱タイトー)、栗田博文氏(㈱ナムコ)。

平成元年度予算案および事業活動計画案が、原案どおり承認された。うち活動計画は、所轄警察や関係機関との連携を密にするための行動、組織基盤の充実と団結——の二点が重点テーマとなっているほか、研究課題としてオペレーターの消費税対策を挙げている。

以上のほか、今後のオペレーターのいき方についての意見交換や情報交換などを行なった。なお総会終了後は懇親会が開かれた。

特許・実用新案 出願公告・公開

(4月16日〜27日)

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

四月十八日=「ゲーム機の集中管理装置」、小笠原並彦(栃木)、1-20622、54-100787。

特許出願公開

四月二十一日=「ブロックパズル」、クラレンス・ジョンソン、アイリーン・ジョンソン(米国)、1-104288(請)、63-223664。

実用新案出願公開

四月二十六日=「無線式射的玩具」、㈱ナムコ(東京)、1-65061、62-158487。「早飲みゲーム装置」、本田技研工業㈱(東京)、1-65081、62-160747。「エンジン付遊戯車両」、同、1-65088、62-161761。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱(大阪)、1-65082(請)、62-161616。同、1-65083(請)、62-161617。「ローラーコースター用車両」、ミゼッティ工業㈱(東京)、1-65087、62-160977。「遊園地玩具の駆動機構」、トミー工業㈱(東京)、1-65099、62-161715。

大阪89AMショーへ向けて 事前説明会開く

東京・大阪で延べ50社参加

「大阪89アミューズメントマシンショー」(サブタイトル=サマーゲーム・フェスティバル)の企画を進めているショー委員会(高嶋由之委員長)では、「出展のご案内」を作成(本紙前号既報)し出展予定社らに送付した後、出展申込みを受け付ける前に「事前説明会」を大阪会場は四月十二日、森の宮の府立青少年会館で、東京会場は十四日、新宿のNSビルでそれぞれ開いた。同説明会には大阪会場に約三十社、東京会場に十八社の延べ約五十社の出展予定社らが集まった。

冒頭、主催者(大阪、兵庫、京都、滋賀の四協会共催)側と高嶋ショー委員長から、同ショーを企画するに至った経緯などの説明および出展参加を求める挨拶があった。

続いてショー会場となるインテックス大阪のプロモーションビデオにより、会場を紹介した後、「出展のご案内」に沿って、質疑応答を交えながら開催要領の説明があった。

「出展のご案内」に加えられた説明や質疑応答の主な内容は次のとおり。

①同ショーの名称について、外国から見た場合の知名度を考え「関西」とせずに「大阪」と冠した。②ショーの目的については「メーカーは商売の場と考えてほしい」とし「ただし一般入場日の二日目は十分に見ることができない」と説明。③「出展案内」は百三十七社に送付。④出展参加社については、現在内諾はあるが、正式申し込みはまだない。⑤来場者数はAOUショー(七千名)の約七割と見ている。⑥出品機はAOUショーでの制限より緩和する。⑦物販は出展社がグッズを原価提供し主催者側が販売。⑧ゲーム大会は細部まで決まっていないが、参加費三万円を収めたゲーム場が代表選手を出場させる(機種は未定)。⑨出展社独自のアトラクションは検討してみたい。

大阪ショー「事前説明会」、大阪会場(上)と東京会場のようす

鹿児島健娯協・第12回総会 「準会員部会」を

セガ社・小形氏による講演会も

政須美夫会長

鹿児島県健全娯楽業協会(事務局鹿児島市、政須美夫会長、正会員十九社)では四月十一日、鹿児島市内のホテルニューカゴシマで第十二回定期総会を開き、「準会員部会」設立への準備委員を決めたほか、全役員を再任した。また総会終了後には準会員も参加して講演会と懇親会が開かれた。

同協会では前回の昨年九月総会で事業年度を(三月末決算に)変更したため、今回からこの時期に総会を開くことになったもの。同総会には委任四社を含む十六社が出席。政会長挨拶の後、同会長が議長となって進められ、事業年度の移り変わりに伴う昭和六十三年度事業報告案および収支決算案(昨年九月以降のもの)、平成元年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については①正会員相互の結束と親睦=レジャー関連の視察旅行実施、同協会機関紙「KKGだより」の内容充実、同協会の〃自浄活動〃のあり方の追求、②準会員のみの組織化推進——を基本方針としている。

準会員(併設店)は昨年、鹿児島市内の警察署とタイアップして開いた「研修会」により、百五十四社(うち会費を納めているのは約百社)に一気に増加した。このため同協会では準会員の扱い方をめぐって検討を重ねてきた結果、準会員だけを組織化する「部会」を作り、「準会員独自の活動路線を模索しつつ、準会員相互の発展を期す」ことになったもの。同総会では同「部会」設立に向けての準備委員六名を選任した。なお同協会では、同「研修会」の開催は当分の間見合わせ、まず現準会員の内容充実を図っていくとしている。

総会終了後の講演会は、「業界の現状と将来の展望」と題して、セガ社の小形武徳販売本部長が講演した。また懇親会には県警および鹿児島市内警察署の防犯課、県防犯協会からもそれぞれ数人が来ひんとして出席した。

なお同協会では「親しまれる広報委員会」編集の機関紙「KKGだより」(B4版一枚表裏)を今年から隔月発行している。創刊号は一月末に、第二号は三月中旬に発行。県警や防犯協会の挨拶、地元新聞の賭博遊技機検挙の記事、新風営法の抜粋のほか各種ニュースなどを掲載している。創刊号で県警防犯課の牧野課長は挨拶の中で「昨年は県下でもこれまで最多の遊技機を押収。さらに取締まりを強化する」とし、「八号営業は健全娯楽を提供する営業として、社会的にも認められる地位の確立を目指して一層の努力を望みたい」と述べている。

GSMシリーズ第15弾 カプコン「飛竜」

「天地を喰らう」との2ゲーム音楽

㈱カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)の業務用TVゲーム機のゲーム音楽を収録したアルバム「ストライダー飛竜」が、サイトロンレーベルの〃GSM〃シリーズ第十五弾として、五月二十一日発売となる。

これは同名ゲーム機と「天地を喰らう」の二ゲームの音楽を採用しており、カプコンの女性四名によるバンド「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」演奏のアルバムとしては二作目。絵入りCD二千五百五十円、CT二千二百九十円。

なおサイトロンでは、以前付いていなかったCD背文字ステッカーを作り希望者に提供する。

CD「ストライダー飛竜」

タイトーが
新システム基板発表
東京と大阪で内覧会、機能拡張などに威力

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）では、四月十四日本社ビル、十七日同社大阪ビルでそれぞれ、同社新マザーボードシステムとともに同システム第一弾「ファイナルブロー」の内覧会を開いた。これには東京会場三百人、大阪会場百人の業者が集まった。

新マザーボードシステムは「エフツー（F²＝フォーメーション・スクエア）システム」というもので、メイン基板（マザーボード）とサブ基板の二枚で構成。ゲームソフトに関する機能はすべてサブ基板に集約。メイン基板には、同システムによるゲームのシリーズ化で共通に使える部分やコストのかかる部分を一つの部品として組込んでおり、これを同社では独自の開発による〝コモンモジュール（共通部分の一体化）方式〟と呼んでいる。

同方式の採用で、メイン基板の機能による制限を受けずに、いろいろなタイプのソフトをサブ基板で提供できることが最大の特徴となっている。例えば回転、ズーム、通信などの機能はサブ基板に組込んで提供でき、同じ機能を使った新ゲームはROMのみの交換で済む。つまり機能拡張や仕様の変更が容易になった。また同社では、メイン基板だけではシステムとして成り立たないため、解析しても無意味で、無断コピーは非常に困難になる、としている。

同システム第一弾「ファイナルブロー」は、キャラクターを大きく扱ったボクシングゲーム（本紙前号「話題のマシン」参照）。なお二弾は七月末、三弾は十一月、四弾は来年二月に発売の予定となっている。

タイトー内覧会の大阪会場にて（上）。「F²システム」のメイン基板(左)およびメイン基板に取り付けられたサブ基板

電通プロックスが
立体方式製品に
ブラウン管と曲面鏡で結像

㈱電通プロックス（本社東京、笠原靖弘社長）では新しい立体映像システム「デルビジョン」を製品化、レンタルの道を開いた。これまで博覧会などでの展示装置に使われてきたが、不思議なディスプレイ空間を演出することから、AMビジネスでの応用など十分に期待される。

これは新開発の特殊曲面ミラーと専用CRTを組み合わせて空中に映像を結像するというもので、メガネなどまったく不要の3D映像を作るもの。ハーフミラーもなく、手を伸ばして虚像に触れることができるし、ホログラフィーと違って自在に上映できる。これまでシルクロード博などのディスプレイとして使用されており、島根原子力館で常設されている。

同社ではこのほどテーブルタイプなど五種を製品化し、受注に応じるほか、レンタル（ハード、ソフトのセットで五日間二十五万円から）に応じることになった。

また同社では「デルビジョン」とは別に、立体虚像ディスプレイ「グランド・ミラージュ」のレンタルも開始する、としている。これは二枚の特殊な凹面鏡を組み合わせてビデオなどの映像を立体虚像化するもの。

いずれも米国特許登録など済んでいる。似たような立体虚像化の方法はまだ考案されるかも知れないが、表現空間を広げるよい刺激となると見られている。

電通プロックスが製品化した立体映像システム「デルビジョン」のディスプレイ部分（上）とキャビネット。中央にバレリーナの虚像が映し出されている

アイレムがTVゲームの
グッズ通信販売
「Rタイプ」など5ゲームから

アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）では、このほど主に同社業務用TVゲームのキャラクターを採用したオリジナルグッズを作り、一月から同社ロケでの販売および通信販売を行なっている。

これは同社の企業イメージのPRとTVゲーム機の販促を兼ねて販売しているもので、同社では「あくまでPR用なので収益はほとんど考えていない」としており、販売価格は安くしてある。

同社オリジナルグッズに採用したのは「迷宮島」「R－タイプ」「ビジランテ」「イメージファイト」（以上業務用）と「ホーリー・ダイヴァー」（FC用）の五ゲームのキャラクターで、筆箱、物差し付きシャープペンシル（いずれも三百円）、下敷（四百円）、テレホンカード（千円）、Tシャツ（千五百円）、トレーナー（三千円）のほか、同社カレンダー（千円）もある。

なお同社直営ロケは、札幌、東京・調布、名古屋、兵庫・尼崎、岡山、高松の六市に各一店の計六店舗ある。

アイレムのオリジナルグッズ。下敷（右上）とテレホンカード（上）、トレーナー（右）

NES用ソフトの大躍進で
家庭用は1.3倍
好調なコナミ工業2月決算

コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）はこのほど、二月末締めの年度決算を明らかにしたが、それによると業務用の製造販売が約一〇%増と堅調に伸びたのに対し、家庭用は一・三倍と急伸しており、米国NES用ソフトが勢いに乗っていることを示している。

同社の年間総売上高は約二百六十億五千八百万円（前年二百三十九億四千七百万円）で、税引後の利益は二十六億二千五百万円（二十四億二千百万円）で好調に推移した。

売上高の内わけは業務用TVゲーム機が一四・〇%（前年一三・九%）、家庭用ゲームソフトが八二・五%（八〇・九%）で、家庭用が圧倒的な割合いを占めている。うち任天堂の「ファミリーコンピュータ」用は一二・八%（三四・八%）、米国NES用は六四・三%（二八・七%）で、NES用ソフトの占める割合いが大きくなっている。

同社では「ファミコン」を使ったCAI（コンピューター支援の教育）システムにも積極的に取り組んでおり、小学四－六年生の算数学習講座を日本放送協会学園（NHK学園）および東京書籍の三社で開設するなど、計画を進めつつある。

九〇年二月期も増収、増益が見込まれており、五年連続で最高益を更新していくとのこと。

セガ社が機構改革
統括本部を新設
OP部門、家庭用、業務用で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では四月二十八日に、機構改革および人事異動を五月一日付で行なったことを明らかにした。

これは従来の「事業部」を解消、製品や市場別に営業・製造部門などを一本化する「統括本部」を新設するもの。オペレーション部門の「AM施設」、家庭用部門の「コンシューマ」、業務用製販部門の「アミューズメント機器」と三つの統括本部を設けた。これに伴い従来の国際戦略室を廃止して国際企画本部を新設、また調達部とサービスセンターなど統合した調達物流本部を新設した。なお教育事業部は子会社の㈱セガ・エデュケーションへ移管、本社では廃止した。

以上に伴う部長級の異動は次のとおり（カッコ内は旧職名）。

［AM施設統括本部］AM施設事業本部長＝取締役永井明氏（営業事業部長）、総合レジャー企画本部長＝同和知満男氏（総合レジャー企画室長）。

［コンシューマ統括本部］本部長兼コンシューマ製造本部長＝専務取締役駒井徳造氏（教育事業部長）、コンシューマ事業本部長＝取締役上原宗吉氏（HE事業部長）。

［アミューズメント機器統括本部］本部長兼豪亜事業部長＝取締役小形武徳氏（販売事業部長）、本部長補佐兼アミューズメント機器製造本部長＝同北村裕昭氏（製造本部長）。

［国際企画本部］本部長＝取締役内藤経雄氏（経理本部長）。

［AM施設統括本部］AM施設事業本部東日本営業事業部長＝舟越肇氏（営業事業部営業部長）、同西日本営業事業部長＝田副康夫氏（同関西支店長）。

［コンシューマ統括本部］コンシューマ事業本部長兼海外コンシューマ事業部長＝八木国勝氏（第二海外事業部長）、コンシューマ事業本部HE事業部長＝鎌田繁雄氏（HE事業部HV営業部長）。

［アミューズメント機器統括本部］アミューズメント機器事業本部欧米事業部長＝野沢正純氏（第一海外事業部長）、同製造本部副本部長＝遊佐勉氏（製造本部第一生産管理部長）、同事業本部国内販売事業部長＝宇賀田俊久氏（販売事業部販売第一部長代理）。

［調達物流本部］本部長＝桑崎茂氏（製造本部副本部長）、本部長補佐＝太田茂氏（研究開発本部）。

［品質保証本部］本部長＝池田義載氏（製造本部）、［経理本部］本部長＝家田和忠氏（経理本部副本部長）、［経営戦略室］室長＝桜井大三郎氏（社長補佐）。

論潮
表示いろいろ

近所のカメラ店は年間売上高五億円を軽く超えそうな大きな店で、五店舗ほど展開しているが、「消費税はいただいておりません」とカウンターに明示しており、一枚三十円のカラープリント代にも消費税をかけていない。それだけではない。フィルム代は物品税の廃止によって「値下げしました」とある。

結構なことではあるが、「消費税」に対する反感で満ちているようで、「消費税」に賛成した人にはちょっと近寄りにくいかも知れない。そのぶん客は多くなっており、以前より売上げを伸ばしているようにも思える。

おかしいことであるが、公正取引委員会では景品表示法を根拠に、「消費税は当店が負担しています」というような表示は問題を生じるとしている。なぜ問題になるかと言えば、事業者負担となる根拠があいまいなのに、事業者負担を強調することで他店より有利に見せかけるからだ、と言う。まったく馬鹿げている。だから公取委も、「消費税はいただいておりません」とする店に近づこうともしないし、できない。

一方、AMゲーム機や小型乗物機の遊戯料金に関して、「消費税は遊戯料金に含まれています」という表示を見かけるが、これはどう考えたらよいものか。ゲーム料金一回百円なら、その中に消費税が含まれており、その消費税分を事業者であるオペレーターが負担していることを、つつましく表現しているということだろうか。

少なくとも「内税」方式に習って表示している以上、公取委から問題にされるおそれがない、というわけだろう。しかし実質的にはこれも「消費税は当店が負担しております」というのと、なんら変わりはしない。

馬鹿な屁理くつ屋に構うほうがおかしいのだ。消費税を転嫁できないAM機のオペレーションについては、事業者負担になっていることを明示してよいはずである。それがだめなら、憲法上の表現の自由さえも危くなると言うものである。

セガ社「メガドライブ」で
ホームバンキングの実用化

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、住友、協和の両銀行がセガ社の家庭用TVゲーム機を使ってホームバンキングの実用実験を行なうことになったと発表した。

使用されるのは16ビットCPU内蔵のセガ社「メガドライブ」。住友は町田（東京）、芦屋（兵庫）両支店で三十世帯、協和は東京都内で二十世帯の取引客を選び、計五十世帯で五月中旬から実用を開始する。

ホームバンキングは家庭でゲーム機に通信モデルを取りつけて電話機と接続、メモリカードを差し込み、キーボードで操作するという方法で、銀行口座の口座振替や残高照会ができるというもの。

通信モデルの発売は八月だが、先行して実用実験を進める。

住友、協和両行では利用客の使用動向を把握するため、特別の利用料をとらず、その代わり意見を聞くことになっている。

セガ社では今回のホームバンキング実用実験で同社製品が採用されたことについて、価格、操作性、安全性の面で高く評価された結果としており、可能性の大きさに期待している。

事務所開設

㈱ジャレコ・福岡営業所＝福岡市博多区比恵町一の一、楠本第七ビル、☎（〇九二）四八二－六八一一、茂木浩行所長。

みろくの里 アミューズパーク

丘陵に新遊園地 地形生かし配置

3月26日オープン、明昌が全機種を設置

上の写真は丘陵地に設けられた「アミューズ・パーク」のようす

広島県沼隈郡にあるリゾート地〝みろくの里〟の中に新遊園地「みろくの里アミューズ・パーク」(㈱弥勒の里経営)が三月二十六日オープンした。

みろくの里は地元の造船会社である常石造船㈱を中心とした神原汽船・常石造船グループが、昭和四十年以降、総合リゾートゾーンとして開発を進めてきたもので、保養施設や各種スポーツ施設、研修施設などを次々と設置し、六十一年に㈱弥勒の里を設立、本格的に同ゾーンの拡充、整備に乗り出した。この整備の中心となるのが「アミューズ・パーク」で、同園オープンにより、それまでの中心客層だった大人のグループに加え、ファミリー客が大幅に増えており、同ゾーンは総合レジャーゾーン指向を強めつつある。

みろくの里は約二百万平方㍍あり、「アミューズ・パーク」はそのうち約八万平方㍍の丘の上を利用して設けられ、大観覧車やコースター、急流すべりなどはその地形を生かして設置されている。遊園施設十二機種と小型乗物機、カーニバルコーナーがあり、すべて明昌特殊産業㈱(本社大阪、福田三徳社長)が設置したもので、うち「SR－2」(米国ドロン社製)のみが同パークのオープン前から設置されている。また同機以外はすべて明昌製で、「瀬戸大橋博・岡山」に設置されていたもの。なお全機種のうち二機種を明昌が運営し、あとは同パークの買い取り直営となっている。設置機種は次のとおり。

園内のとくに高い部分に設けられている「大観覧車」(上)と96人乗りの船が振り子運動を行なう「スーパーバイキング」(下)

「ヒマラヤコースター」＝コース全長六百㍍。二回連続急降下と円形三回転コースを盛り込んでいるのが特徴。定員三十二人。「大観覧車」＝高さ六十㍍、定員百二十八人。「急流すべり」＝全長三百㍍。「スーパーバイキング」＝定員九十六人。「モンスター」＝定員四十人。「スーパーチェアー」＝定員七十二人。「ツイスター」＝定員四十人。「メリーゴーランド」＝定員三十八人。「スリラーハウス」。「忍者屋敷」。「SR－2」。明昌運営機種は「サイクルライダー」と「アストロファイター」。

小型乗物機はバッテリーカー十台、木製の柱とテントを組合わせた大きな休憩所「遊イングホール」内に設置された定置型乗物機九台、レール走行式乗物機一台。このほかカーニバルコーナーがある。なおゲームコーナーは現在はないが、近々明昌が設置運営する予定。

利用料金はコースターと急流すべりが四百円で、あとは三百円以下に設定。なお同パークの入園料は大人六百円、子ども三百円で、一日フリーパス券(二千円、手首に付けるバンドで退園時に切断)もある。

同園施設・営繕部の二階堂文雄部長は「アミューズ・パークのスローガンは〝緑の中の遊園地〟で、自然林を生かした上で植林にも力を入れ、お年寄りにも安らぎと楽しさを与えられるような楽園を目指している」とし、その一環として同パークの約四分の一の広さに〝日本庭園〟を設けている。また世界の建物を配したパットゴルフも近々オープンするなど、精力的に内容充実を進めている。同園では年間入園者目標を三十五万人としている。

なおみろくの里には遊園地のほか、迷路「ランズボローメイズ」、ボウリング場、フィールドアスレチック、テニスコート、野球場など各種のレジャー施設、美術館、自転車広場なども配置されている。

2回連続の急降下の後に3回連続水平回転コースを設けた「ヒマラヤコースター」(上)と大テントの休憩所の中に設置された小型乗物機

「アミューズ・パーク」に設置されている「急流すべり」のコース(上)と38人乗りの「メリーゴーランド」のようす

〝お城と祭りと夢ひろば〟をテーマに

姫路城周辺で展開

岡本製作所が「シロトピア」プレイランド運営

写真はいずれも「姫路シロトピア博」のメイン会場内に設けられたプレイランドのようす。各機械が道路に沿ってずらりと並べられている

姫路市では市制百周年を記念し、三月十八日から六月四日までの七十九日間の会期で「89姫路シロトピア博」を、姫路城周辺を会場として開催しており、同博のメイン会場内で㈱岡本製作所(本社大阪、岡本典之社長)が「プレイランド」を運営している。

同博は〝お城と祭りと夢ひろば〟をテーマにしており、姫路城を中心とした同市の歴史や風土、国際交流の状況などを紹介。会場は姫路城北側にパビリオンやプレイランドなどを設けた「シロトピア広場」があり、ここをメイン会場に、姫路城とその東側一帯に設置された〝城下町〟やイベント広場、既存の動物園や博物館、美術館などとタイアップして展開している。なお同博入場券一枚(二千円)でこれらの施設を共通利用できる。

プレイランドは、メイン会場内の〝ふれあい通り〟と呼ばれる舗装道路に沿って設けられた細長い部分で、中小型機械やテント張りのゲームコーナー、射的などが、縁日の出店のようにずらりと横一列に設置されている。

この道路沿いは花壇を撤去した跡を整地したもので、同ロケを担当する岡本製作所の岩永厚博氏は「基礎が打てない上、この道路が博覧会の緊急車両の通り道になっているため、大型機械は設置できない」としている。

また同氏は「平日はほとんどが高校生までの団体旅行客で、小遣いが決められているため、あまりお金を使わない。しかしもっと楽しんでもらえるよう、利用券一枚で一回のところを二回利用させるなど、臨機応変に対応している」と語る。

設置機種は「アストロライナー」「スリラー館」「からくり忍者屋敷」、バンパーカー、バッテリーカー、またゲームコーナー(アップライト型TVゲーム機中心に十三台のゲーム機と数台の定置型乗物機を設置)、カーニバルコーナー(ボール投げや射的)、輪投げなどのほか、金魚すくいも設けている。

なお展示部分には六つのパビリオンが設置されており、主なものは次のとおり。

「シロトピア館」＝テーマ館で、姫路の魅力をジオラマやマルチ映像など多彩な方法により紹介。

「国際交流館」＝同市の海外姉妹都市を立体映像で紹介。

「夢とぶ未来館」＝アイマックス・シアターにより同博オリジナル作品を上映している。

「風土記シアター」＝レーザー光線やシンセサイザー音響などを使い姫路の古代を幻想的に表現。

「おもしろ城の冒険館」＝いろいろな仕掛けやトリックを紹介。

同博の目標入場者数は百万人だが、主催者側では前売券を百万枚完売しており、実際の入場者数も予想を上回るペースで好調、としている。

「シロトピア博」プレイランドにて。「スリラーマンション」(上)やカーニバルコーナーなどのようす

上の写真は時計を兼ねた世界最大の大観覧車「コスモクロック21」と各展示館などのようす

入場者1,250万人を目標に「横浜博覧会」開催

機種デザインを変えテーマに沿って展開

泉陽が遊園地部分「子供共和国」運営、セガ社が展示部分に参加

「横浜博覧会」にて、横浜港に臨んだ展示部分のようす（上の写真）と遊園地部分「コスモワールド・子供共和国」にて

〝宇宙と子どもたち〟をテーマに今年最大の地方博「横浜博覧会（英文名＝ヨコハマ・エキゾチック・ショーケース、略称＝ＹＥＳ89）」（㈶横浜博覧会協会主催）が、三月二十五日から十月一日までの百九十一日間、同市の〝みなとみらい21地区〟で開催され話題となっている。

同博覧会は横浜市の市制百周年と横浜港開港百三十周年を記念して行なわれているもので、総事業費約一千億円、協賛企業約二百社、予想入場者数千二百五十万人とされ、今年の地方博の中では最大規模となる。

会場となっている〝みなとみらい21地区〟はJR桜木町駅前に広がる臨海部で、二十一世紀の横浜新都心建設予定地区である。会場の広さは六十九ヘクタールあり、三十四のパビリオンのほか、イベント広場、美術館、公園などが設置されている。各パビリオンでは立体映像やコンピューターグラフィックスなど、最新のハイテク機器を駆使した多彩な展示を行なっているが、参加、体験型のイベント、パフォーマンスも同博覧会の特徴となっており、作詞家の阿久悠氏が催事ゼネラルプロデューサーを務めている。また四月二十七日から六月四日まで、英国の豪華客船「クィーンエリザベスII世号」が洋上ホテルとして横浜港に停泊するなど、話題は豊富。

国内初登場機種含め23施設
神奈川協会、ナムコも参加

同博覧会の遊園地部分「コスモワールド・子供共和国」は、地方博としては珍しくテーマゾーンに組み込まれており、泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が運営している。同社はこれとは別に大観覧車「コスモクロック21」も運営。また同社を通じて神奈川県アミューズメントマシン・オペレーター協（事務局川崎市、加茂飛智男理事長）と㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）が、ゲームコーナーの一部分の運営に参加している。一方、展示部分の「おもちゃ館」内で、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が同社「スーパーサーキット」とゲームコーナーを運営している。

「コスモワールド・子供共和国」は同博テーマゾーン内にあり、広さ二万七千平方メートル。国内初登場の二機種を含め二十三種類の施設が設置されている。この遊園地部分は〝十九世紀の人々の描いた宇宙〟というのがデザインコンセプトになっており、これに沿ってデザインを特別に変えた遊園施設を多く設置し、機種名も同博向けの独自の名称にしている。このため、泉陽東京支店の山田和幸支店長によると「遊園地部分の総工費が地方博としては前例のないほど多額となり、七、八十億円になる」としている。

設置機種は次のとおり。大型機械はすべて泉陽製となっている。

「スペースコースター」＝コース全長五百メートル、定員六十名のローラーコースター。コースの途中にトンネル（二層式）を設けたものは初公開で、内部を時速約七十キロメートルで通過する時、光や音、煙などによる演出があり幻想的な宇宙旅行の気分が味わえることが特徴。

「ツェッペリン・ユニバース」＝飛行船をデザインしたゴンドラ（八人乗り）八台が高さ十メートルまで上昇した後、全体が十五度傾いて回転するもの。定員六十四名。欧州からの輸入品で国内初登場。

上の写真は飛行船が斜めに回転する「ツェッペリン・ユニバース」で国内初登場。下の写真は車両をスマートなデザインにしたコースター「コズミックエキスプレス」

宇宙感覚のデザインを施した「スペースフライ（フライングカーペット）」（左の写真）と「ペガサス（メリーゴーランド）」

「コズミックエキスプレス」＝コース全長九百メートルのコースター。真ちゅうで覆ったボディーに多数のビスを打ち込んだデザインで〝十九世紀の人々から見た未来の乗り物〟というイメージを出している。定員六十四名。

「スーパープラネット」＝「エンタープライズ」のデザインを変えたもの。回転直径二十五メートルは世界最大。定員八十名。

「スーパープラネット（エンタープライズ）」（右）と「コスモガレリー（レガッタ）」（下）

上の写真はコースの途中（2ヵ所）に光や音、煙による演出がある巨大トンネル（初公開）を設け一時ダークライドとなる「スペースコースター」、下の写真は「スペースシャトル（グレートポセイドン）」のようす

「スペースシャトル」＝「グレートポセイドン」の乗物部分を宇宙船タイプにし、船体に取り付けた数個のプロペラが、船体の振り子運動とともに回る。定員百二十八名。

「スペースフライ」＝「フライングカーペット」をメカニカルな宇宙母艦のデザインにしたもの。定員四十名。

このほか遊園施設では、「ギャラクシー」（スーパースイング）、「コスモガレリー」（レガッタ）、「ペガサス」（メリーゴーランド）、「スペースストリーム」（急流滑り）、「フローティング・ジュピター」（ティーカップ）、「ローリングスパーク」（ロックンロール）、「ムーンサイクル」（サイクルモノレール）、「UFOサイクル」、「スペーストレイン」（レール走行式汽車）、「ピーターパン」、「スペーススインガー」（トップスインガー）、ダークライド式ファンハウス「スペースゴースト」。利用料金は「コズミックエキスプレス」が六百円となっているほか、四機種が五百円、二機種が三百円、あとは二百円以下。

小型乗物機は「コズミックスクーター」（バッテリーカー）、「パンダリアン」（サファリペット）の各コーナーがあり、また定置型乗物機をゲームコーナーに設置している。このほか通路などを設けた無料遊具コーナーもある。

ゲームコーナーは「ワンダースペース」として、約六百平方メートルの広さに各種ゲーム機と小型乗物機を合わせて約百八十台設置。そのうち過半数を泉陽、四十台を神奈川AMOP協、三十台をナムコが運営しており、三者からの担当責任者が常駐している。

機種は約六十台がTVゲーム機（テーブル型はない）、約九十台がその他アーケード機、小型乗物機が約三十台という構成だが、泉陽の山田次長は「小型乗物機はどういうわけか売上げが良くないので、近いうちにすべてゲーム機と入替える」、また「小型乗物機だけでなく、ここではメリーゴーランドや豆汽車などの幼児向け乗物機には人気がない。これは他の博覧会では考えられないこと」と語る。

このほかボール投げやガンゲームなどを設置した「ワンダーキッズ」（ダウンタウン）もある。なおゲームコーナーは鉄パイプとテントで建てられた独立した建物で、八号営業となっているが、ダウンタウンは〝射的〟と見なされ七号営業の許可を受けているとのこと。

「ギャラクシー（スーパースイング）」（上）と遊園地部分に設けられたゲームコーナー「ワンダースペース」（8号営業）のようす

大観覧車「コスモクロック」「スーパーサーキット」好調

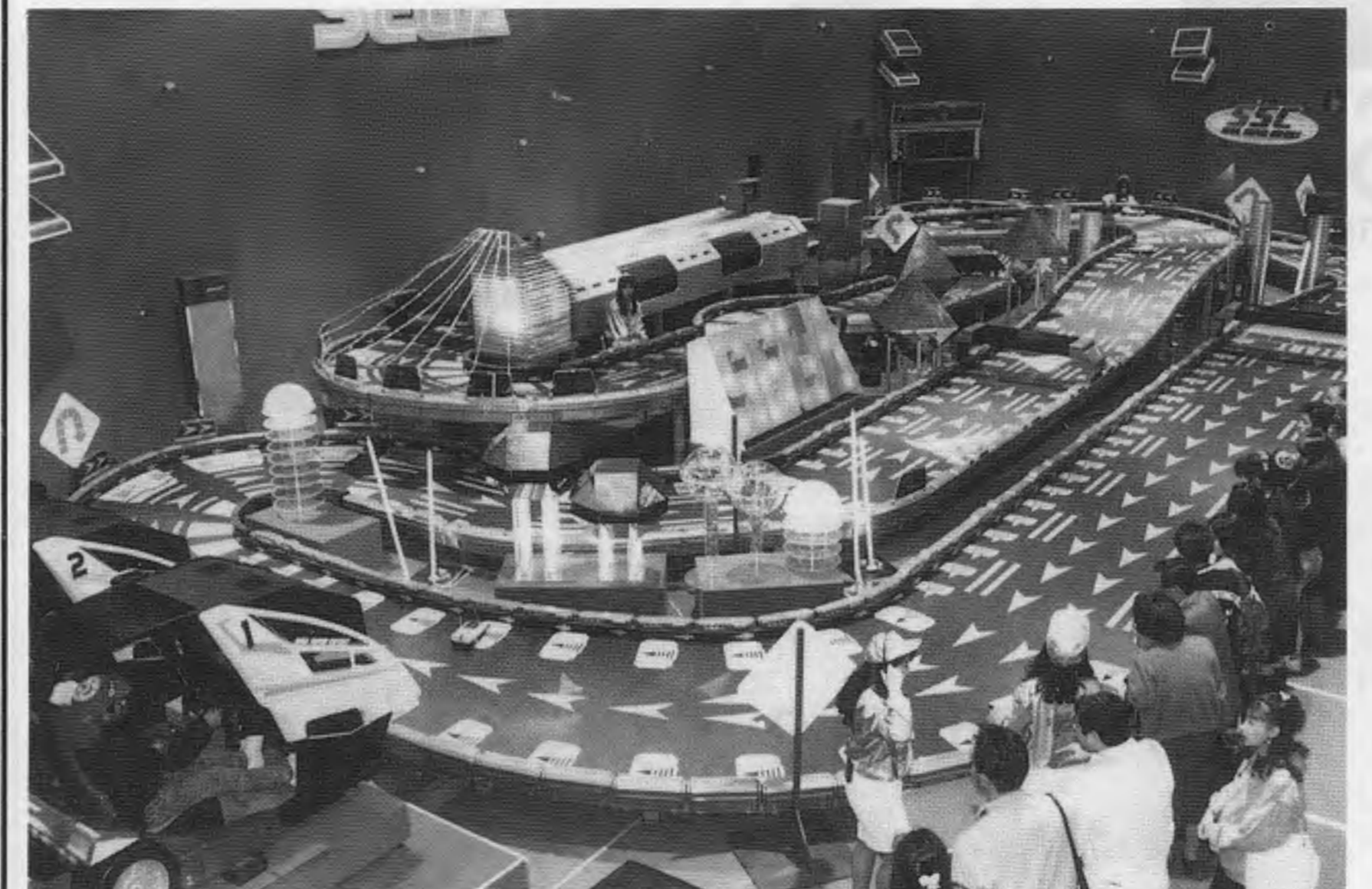
遊園地部分とは別に設置されている大観覧車「コスモクロック21」は、高さ百五メートル、回転直径百メートルの世界最大の大観覧車で、時計を兼ねていることが最大の特徴。八人乗りのゴンドラ六十個を支える六十本のアームが秒針の役目をしており、一秒ごとにネオンが点灯。中央で時刻がデジタル表示され、三十分ごとにシンセサイザー音が流れる。ゴンドラは十五分間で一周。利用料金は八百円。なお

急流滑り「スペースストリーム」（上）とダークライド式の「スペースゴースト」（左）

「横浜博」のマスコットマーク

同機は、昨年瀬戸大橋博香川会場での同社大観覧車と同様、大塚製薬がスポンサーとなっており、中央部に宣伝広告が付いている。

さて展示部分でセガ社は、「おもちゃ館」のメインアトラクションとして、同社「スーパーサーキット」を運営し好評となっている。コース全長は七十八・五メートル、ラジコンカー五台（五座席）を設置。これはコースの長さと車の台数以外は、浜松と長浜のロケで設置営業されているものと同じとのこと。なおジオラマの部分にはトンネルや急な登坂部分を設けている。

同機のプレイは無料で、整理券方式により、一日に最大五百四十名が参加できるが、毎日それ以上の参加希望者があるそうだ。同機には女性スタッフ五名が常駐している。なお電波障害などの問題はなく、スムーズに作動しているとのこと。

また同社は同館の一階と二階の一部で、ゲームコーナーも運営。一階は「スーパーサーキット」の周囲に、コックピット型TVゲーム機中心に約二十台、二階にはTVゲーム機約八十台（大多数はテーブル型とシティタイプ）、プライズマシンとその他アーケード機約十台を設置。二階部分は八号営業だが、一階は風営対象外となっている。

同社によると「おもちゃ館は会場のはずれにあり立地はよくないが、スーパーサーキットが客寄せに大いに役立っている」としており、ゲームコーナーは同博覧会の入場者数が五万人を越えたあたりから、売上げが急激に伸びた、とのこと。

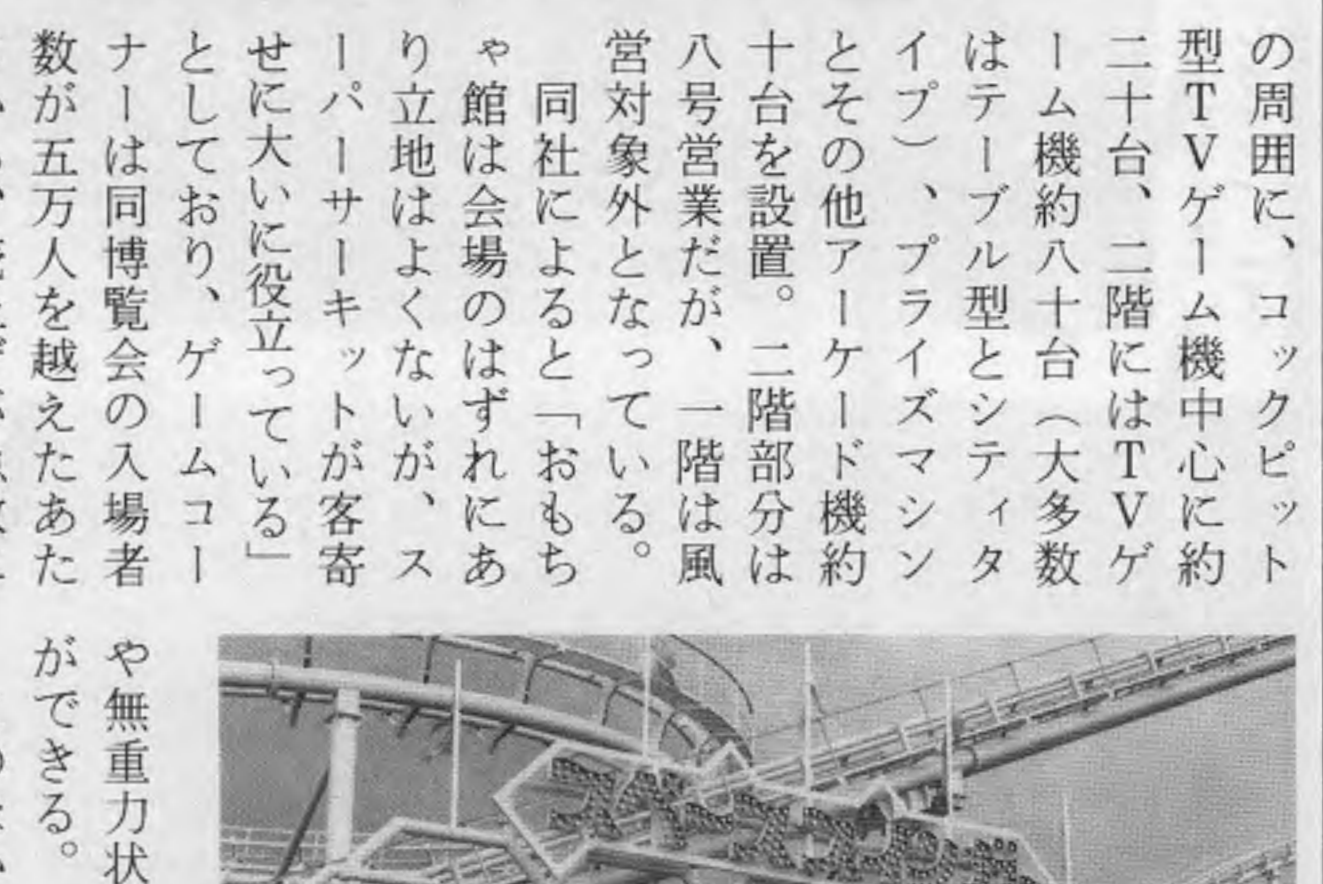
NASAの擬似体験施設や映像紹介中心のパビリオン

パビリオンで特に話題となっているのが、テーマゾーン「宇宙館」の「YACアストロキャンプ」である。これは米国航空宇宙局（NASA）が開発した子どものための宇宙教育訓練施設で、八種類のシミュレーターを設置し宇宙船の離着陸操作や無重力状態の体験などができる。

このほかのパビリオンも宇宙をテーマにしたものが多く、立体映像、大型映像、コンピューターグラフィックスなどにより多彩な展示が行なわれている。映像を使った展示は最近の博覧会の特徴だが、その主なものは次のとおり。

「日産・芙蓉館」＝巨大立体映像（縦十八メートル、横二十四メートル）の画面に座席が同調して上下、斜めに動きスペースシャトルに乗っているような臨場感が味わえる。

「MMCコーヒー・地球体験館」＝コンピューターとSFX技術により、ジャングル、砂漠、南極、宇宙など八つの基地、秘境を疑似体験。

「三菱未来館」＝世界初のコンピューターグラフィックスによるカラー大型立体映像（縦十五メートル、横二十メートル）で幻想的な宇宙旅行を見せる。

「NTT館・未来のはこぶね」＝ドーム型スクリーンと巨大ミラーを組み合わせた世界初のドームミラービジョンにより、地球の過去、現在、未来を音とジオラマで紹介。

また「NEC・C&Cパビリオン」「日立グループ館」「IBM人間館」では、映像を見せるだけでなく、観客も宇宙船の操縦などに参加できる双方向システムを採用。

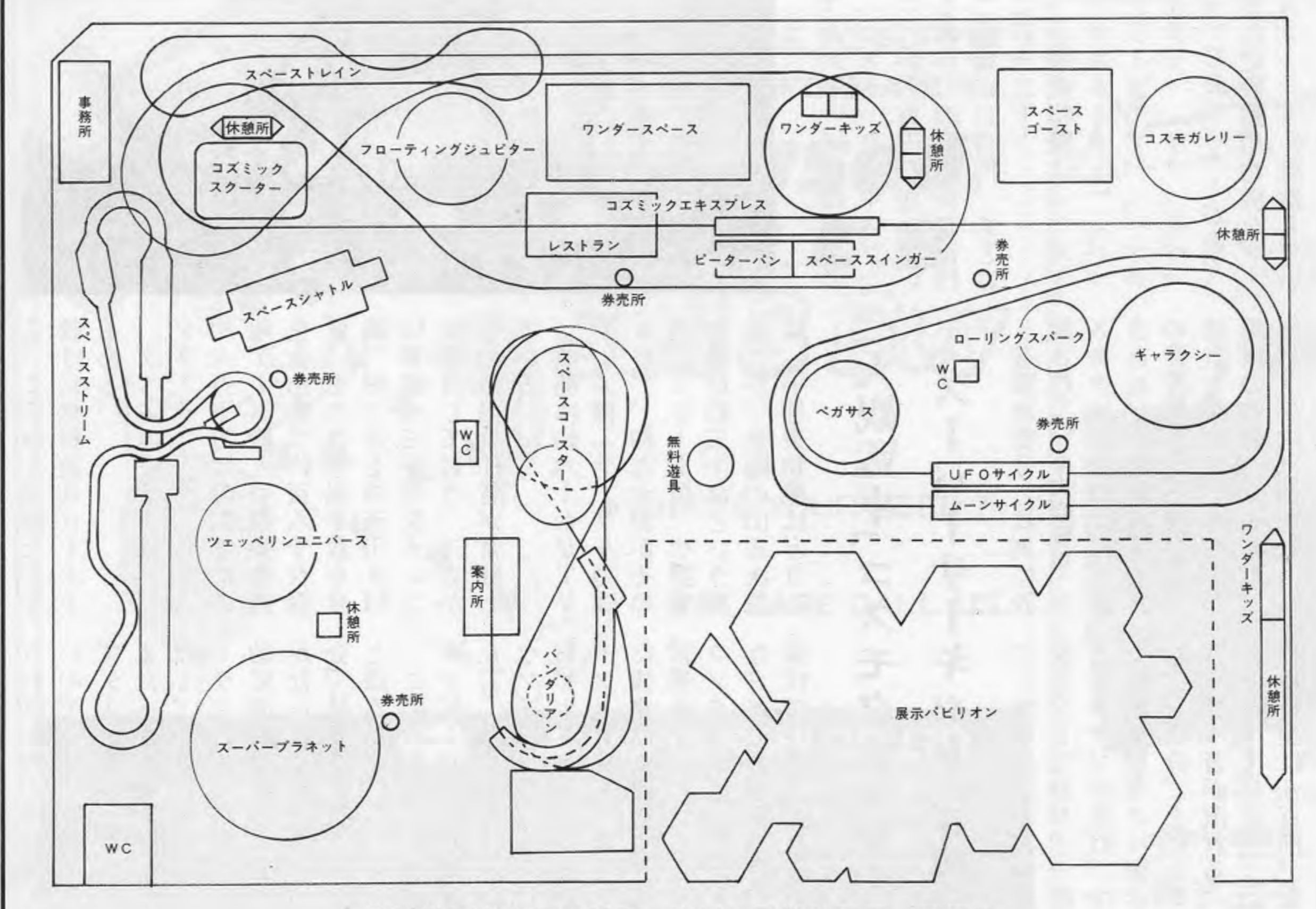
同博覧会場への交通アクセスは電車、バスのほかシーバス（船）、ゴンドラなどいろいろあるが、会場周辺の混雑を防止するため、マイカーは会場から少し離れた所に誘導されている。このマイカー規制がよく理解されず、開幕当初の客の出足は予想を下回っており、主催者側では対策を検討中。

同博覧会終了後、会場跡地には日本最高の七十五階建てのインテリジェントビル「ランドマークタワー」や国立国際会議場、展示場、ホテルなどが建設され、二十一世紀の横浜の新都心となる。

なお「コスモクロック21」は、他のいくつかの施設とともに恒久施設として残す方向で検討が進められている。

写真はいずれも「おもちゃ館」に参加しているセガ社の担当部分にて。五人同時走行ができる「スーパーサーキット」（上）、ゲームコーナー一階（右上）と二階（右）のフロア

上の写真は「スペーススインガー（トップスインガー）」、下は風営7号の許可を取っているダウンタウンにて

遊園地部分「コスモワールド・子供共和国」配置図

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

COIN UNIT　■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT　■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO　■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したＶＨＤビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

TD-S
KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社 ティ アンド エム
〒534 大阪市都島区中野町４丁目８－10
TEL(06)356-0467(代)　FAX(06)356-1257

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

メカナイズドアタック
MECHANIZED ATTACK

怒りのマシンガンが唸る！吠える！

全米No.1

撃って、撃って、撃ちまくれ！

2人同時プレイ・途中参加可能

襲いかかる巨大竜を倒せ！

この島は、謎と危険が多すぎる。

原始島
げんしとう

2人同時プレイ・途中参加可能

SNK

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9431 FAX.03-865-9437
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

才能伸ばすポスター

米国のメーカー、オペレーター両協会が提供

「ゲームのある暮らしでは、重要な動作はすべてホームベースで始められる――未来の人気選手には重大な局面というのが必要なのだ」。拙訳ではこうなるが、米国のAMゲーム機のメーカー、オペレーターの両協会が有名な野球選手の家族の協力を得てポスターをこのほど作成、四月十六日から配布を開始した。

これは今年から毎年四月を、「児童虐待防止のための国民月間」と定め、キャンペーンしているのに合わせたもの。メーカー協会のAAMA（アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション）とオペレーター協会のAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション）が、児童虐待防止国民会議のNCPCA（ナショナル・コミッティー・フォー・プリベンション・オブ・チャイルド・アビューズ）に協力、正式にはこの三者で企画、制作したもの。

ポスターではTV野球ゲーム機で、ニューヨーク・ヤンキーズのドン・マッチングリー選手とその家族が遊んでいるシーンが描かれている。子どもがTVゲームの中で選手となって、勝利を納めるよう励ます母親とそれを見守る父親を示すことで、家庭的な暖かさを強調している。「アビューズ」は虐待という意味のほか、乱用、いじめなどの意味もある。子どもに対するいじめが問題になっており、それを克服するには家庭の暖かさが必要だ、と説いているようである。

NCPCAの名誉会長には大統領夫人のバーバラ・ブッシュさんが就いており、ワシントンDCで開かれた記者発表会では、バーバラさんが今回の「国民月間」の意義について語った、とされている。

ポスターは公共施設を含むどんな場所にも貼れることから、一万枚がすでに配付されたが、追加注文にも応じるとのこと。フルカラーで、大きさは四十三㌢×五十六㌢。無料で配付されている。

FUTURE STARS NEED GREAT MOMENTS NOW

Double Play

New York Yankee Don Mattingly and his family.

In the game of life, all important plays *start* at home. With your encouragement, home can be a place to build champions and celebrate victories. Give your children the inspiration they need to get past first base by rooting for them today.

For information on preventing child abuse, contact your local National Committee for Prevention of Child Abuse or write NCPCA, Box 2866M, Chicago, Ill. 60690. This message sponsored by the American Amusement Machine Association, and Amusement and Music Operators Association.

AAMA AMOA

新しい遊園施設

米国で次々開設される

世界初のインタミン社製など

日本でも遊園施設の建設は盛んであるが、本場アメリカではブームに乗っていよいよ本格的な建設ラッシュとなっている。米国の業界紙「アミューズメントビジネス」によると、その主なものは次のとおり。

三月十八日にユニバーサルスタジオで「アースクエイク――ザ・ビッグワン」がオープンした。これは大地震を体験するという、かねてより話題のアトラクションである。

カリフォルニアのディズニーランドでは新たに急流すべり「スプラッシュ・マウンテン」を建設中で、夏までには完成する見込みだ。

バージニア州のキングス・ドミニオンでは三月二十三日、西独インタミン社製の新製品「フライト・トレーナー」が世界で初めて完成、「スカイパイロット」の名称で営業運転に入った。

ナッシュビルにあるオプリランドでは三月二十五日、オランダのベコマ社による建物内コースターが完成、「ケイオス」の名称でオープンした。建物自体がすでに遊園施設で、視聴覚効果の中をローラーコースターが走り抜けるもの。新製品。

ローラーコースターの新設は多く、今年だけで十数ヵ所建設される。うちカンザスシティのワールド・オブ・ファンは同園では初めての木造コースター「チンバーウルフ」を三月末にオープンした。

ニュージャージー州のシックス・フラッグス・グレート・アメリカでは四月十四日、アロー・ダイナミック社製の大きなコースター、「グレート・アメリカ・スクリームマシン」をオープンした。

ペンシルバニア州アレンタウンにあるドーネイパークでは五月にも、世界最高位のローラーコースター「ヘラクレス」を完成させる見込みだ。またオハイオ州のシーダーポイントでも五月中に、世界最大級のローラーコースター「マグナム・XL200」をオープンさせる予定となっている。

他にもシックス・フラッグス・オーバー・ミッドアメリカの「ニンジャ」や、アストロワールドの「バイパー」などあり、いずれも大型の投資を必要とするだけに、どれほど現在アメリカの遊園地ビジネスが活発になっているかを示している。

輸出貢献で表彰

米国アラクニッド社

イリノイ州の会社の中から

電子ダーツ機「イングリッシュ・マーク」で有名な米国のアラクニッド社（本社イリノイ州ロックフォード、ポール・ビオール社長）がこのほどイリノイ州の会社で最も輸出に貢献したとして、「1988イリノイ・エキスポーター・オブ・ザ・イヤー」に選ばれた。

これは毎年数百社の中から、米国商務省のイリノイ事務所が選んで表彰しているもの。今回の選考結果は三月三十日に発表された。表彰式は四月二十七日、クロックタワー・リゾート&コンベンションセンターで開かれる〝イリノイ州北部の国際貿易会議〟の会合で行なわれる。

表彰の際にはアラクニッド社のバーナード・パワー営業部長が出席し、「国際的な取引きにおけるアメリカの企業家の役割」というテーマでスピーチをすることになっている。同氏は「企業家」について、創業者の志を引継ぎ、組織し、営業を伸ばす者としながら、絶えず新しいマーケットを切り拓くことが必要だとしている。

アラクニッド社の電子ダーツ機については、同業の競争相手もいくつかあるが、国の内外で定評があり、輸出量も増え続けている。米国は輸入しかしない、というのはとんでもない話なのだ。

香港 Bondeal Charts 九龍

4/22	4/15	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	1	テトリス（アタリゲームズ）	9
2	2	カプコンボウリング（カプコン）	22
3	4	カベール（TAD）	20
4	6	バッカニア（ドゥイトロニクス社＝スペイン）	3
5	5	タフターフ（セガ社）	9
6	3	イカリⅢ〔怒・Ⅲ〕（SNK）	6
7	－	ニュージーランドストーリー（タイトー）	15
8	8	エースアタッカー（セガ社）	18
9	9	ビンジケーター（アタリゲームズ）	47
10	－	スーパーゴルフ（大平技研）	2
トップ5完成品ビデオ			
1	－	ハードドライビング（アタリゲームズ）	1
2	1	スーパー・オフロード（レーランド）	3
3	－	サイバーボール（アタリゲームズ）	1
4	2	アパッチ3（辰巳／ジャレコ）	7
5	4	ストリートファイターDX（カプコン）	80

AWP機を緩和

北アイルランドで

TVポーカーは全面禁止に

北アイルランドと言うと政治紛争の舞台になって久しい地域だが、TVポーカーの氾濫を抑えるため英国本土なみの賭博遊技機（AWP）に関する制限を緩和し、その代わりにTVポーカーを禁止することになった。

北アイルランドは別名「アルスター」と呼ばれ、英国の統治下にあるが、アイルランド本国への統合を主張するIRA（アイルランド共和国軍）との間で政治的紛争が続いたままである。ここにはクレジット式のTVポーカー機が約五千台使用されていると見られているが、合法的なAWP機は許可を受けた遊技場でしか使用できず、その台数は約千台と見られている。AWP機については、八五年に施行された遊技機法により、最高四ポンドの現金の払い出しを認めていた。

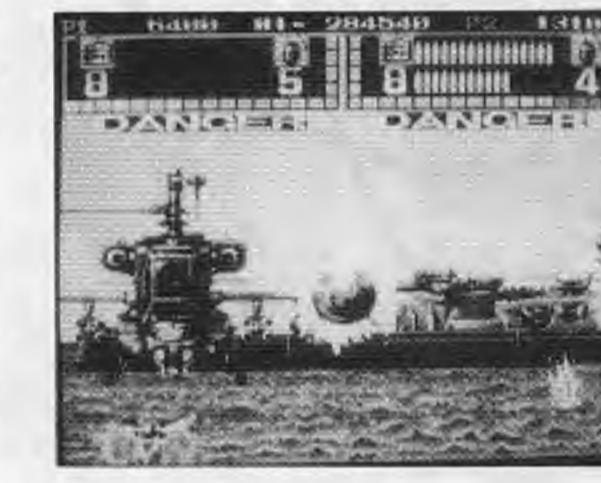
ところがクレジット式のTVポーカーなどにはそんな制限はなく、やたらと増え続けることになり、行政当局（厚生省に該当する）が改革に乗り出したもの。予定では六月十二日から施行される。

改革案によるとTVポーカー機は全面的に禁止される。しかしAWP機は許可を受けた遊技場以外にも設置、営業できることになる（最高四ポンドの払い出し制限はそのままで、変更なし）。硬貨を使うものだけが許され、疑似硬貨のメダルまたはトークンの使用は一切認められない。この改革案により、北アイルランドのAWP機の市場は一挙に十倍（一万台）にも広がると期待されている。

クレジットを賭ける方式のTVギャンブル機はどこでも深刻な問題をひき起しており、北アイルランドでも同様であるが、それを一律に禁じるためにAWP機に関する規制を緩和したわけで、ひとつの妥協策だと考えられている。

なおアイルランド共和国では、英国なみのAWP機などギャンブル機は禁止されており、このほうがすっきりしているが、逆にTVポーカーがやたら氾濫しており、AMゲーム機の市場を小さくしている。

話題のマシン

2人用TV「メカナイズド・アタック」
テロ組織を壊滅
SNK「原始島」基板、TVキャビネットも

二人用アップライト型TVガンゲーム機「メカナイズド・アタック」、古代の恐竜を撃破するという内容のTVゲーム機「原始島」が、いずれも㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）から五月中旬発売となる。また同社ミディ型TVゲーム機キャビネット「キャンディ26」が、四月二十五日発売となった。

「メカナイズド・アタック」は、軍事力を拡大しつつある国際テロ組織に、二人の戦争プロフェッショナルが挑むというもので、プレイヤーは備え付けの銃を持ちトリガーで銃弾、ボタンで手投げ弾を発射し、徐々に拡大しながら迫ってくる敵を次々と撃破していく。攻撃の画面描写と効果音がすさまじく、迫力があり痛快。海上、捕虜収容所、敵基地内など全部で五ステージ展開。発射弾数に限りがあるが、アイテムを取ると補給できる。またロケット砲、防弾チョッキなども得られる。敵は銃、ナイフ、戦車、ヘリ、戦闘機、サイボーグなど多彩。ボスを倒すとステージクリア。攻撃を受けるごとにライフゲージが減るが、アイテムで補給可能。ライフゲージがゼロになるとゲーム終了。OP価格六十八万円。

メカナイズド・アタック

「原始島」は古代原始林で覆われた島を調査に来た調査班（戦闘複葉機）が、襲ってくる恐竜と戦うという設定（デモ画面で説明される）のもので、二人同時プレイも可能。全部で五エリアの展開で、それぞれ空中、海中、地中の場面で構成。画面は基本的にヨコスクロールだが、一部タテにもスクロール。八方向レバーと二つのボタン（機銃、オプション機移動）を操作する。

オプション機は複葉機の周りを時計回りに移動可能で、その位置により上下、前後へ五種類の異なる攻撃ができる。浮遊タマゴを破壊するとアイテムが現れ、速度アップやバリアー、連射などパワーアップする。三機撃墜されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

原始島

「キャンディ26」は縦横に向きが変えられる（回転式）二十六インチ高画質ブラウン管使用で、操作盤取替えがワンタッチなどメンテナンスが簡単。OP価格二十八万円。

キャンディ26

本欄に掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

麻雀牌を使うTVパズル
"はさんで取る"
日本物産から「桃源郷」基板

麻雀牌を使ったTVパズルゲーム機「桃源郷」が、日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）から四月二十六日に発売となった。

これは画面上に牌が並んでおり、同じ絵柄の牌で他の一つの牌を縦か横にはさむと、はさまれた牌が取り除かれていくというゲーム。バック全体に中国の美しい景色が描かれており、牌を取り除いた部分からその景色が現れてくる。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

まずレバーで移動させたい牌にカーソルを合わせ、Aボタンで決定。次にはさみたい牌の隣にカーソルを移動させ、再びAボタンを押すと、はさまれた牌が消える。この場合移動させた牌と同じ牌がはさむ牌の向こう側にあるが、これが左右にあれば左右にはさんだ牌二枚が一回で消える。つまり上下左右にはさむと（同じ牌が四枚以上並んでいるステージもある）、最高の四枚が消えることになる。

なお途中で行き詰まった場合、Bボタンでプレイバックし、最初の状態にまで戻すことができる。また爆弾（使用回数に制限がある）で消したい牌を爆破し、展開を有利に進めることもできる。ゲームはタイマー制（画面上部に表示）で、タイマーがなくなるとゲーム終了。ただし途中で"タイム牌"をはさむとタイマーが一定程度増える。基板販売のみでOP価格十二万三千円。

桃源郷

高低波状レール
トーゴの「ワイルドトレイン」

レール走行式乗物機「ワイルドトレイン」が、㈱トーゴ（本社東京、山田数夫社長）から四月上旬以降発売となっている。

これはコースに高低とウェーブがあるのが特徴で、同社では「子ども向けミニコースター」としている。アニメ的デザインの機関車が速度に緩急をつけて走る。コースは九メートルでレイアウトはいろいろな形に変更可能。効果音付き。子どもと大人各一人の二人乗りで定価百八十万円。

ワイルドトレイン

話題のマシン

大型カプセル払出しプライズ機
動くラッコ配し
ナムコの「おやつだーいすき」

プライズマシン「ラッコちゃんのおやつだーいすき」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から五月中旬発売となる。

これは電光点滅式で、アイキャッチャーとして貝を割るしぐさをする大きなラッコを配置。硬貨投入により、ボックス内のバックにある半円形のルーレットに電光が走るので、これをストップボタンで止める。ランプは全部で十六個あり、うち四ヵ所にある"あたり"のいずれかのところにランプが止まれば、景品が払出される。景品（七十五ミリカプセルを使用）はボックス内の下部に並んでおり、外部からよく見える。プレイ中にラッコが動き、音声によるメッセージや効果音が流れるなど、ディスプレイ効果もある。OP価格三十六万四千円。

ラッコちゃんのおやつだーいすき

"システム16"「ゴールデンアックス」
剣や魔法を使う
セガ社、サン電子開発「ベイルート」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から同社"システム16"の新作「ゴールデンアックス」が、五月中旬発売となる。また同社からサン電子㈱開発TVゲーム機「ベイルート」が、四月末に発売となった。

「ゴールデンアックス」は時を超えて現れた魔法使いやガイコツの騎士、兵士などを次々と倒していくゲームで、二人同時プレイも可能。画像はアニメタッチで、動きが滑らか。四方向レバーと三つのボタンを操作する。

プレイヤーは得意技の異なる三人の闘士の中から一人を選択し、剣またはオノを持ち魔法を使って戦う。魔法は大きな袋を背負った盗賊を倒すとツボが現れ、これを取ると使える（取った数が多いほど魔法の強さがアップする）。三人の闘士の魔法は"地"、"火"、"雷"に関するものでそれぞれ違い、そのパワーも異なる。アタックとジャンプボタンを同時に押すと、背後を攻撃。またレバーを二回続けて右（左）へ倒すと右（左）へ走る。途中でしゃがんでいる巨大なモンスターに乗ることができ、そのまま戦えるなど多数の攻撃パターンがある。基板販売でOP価格十五万八千円、ROMキットも後日発売。

ゴールデンアックス

「ベイルート」は"システム16B"対応。二人同時プレイも可能。テロリスト集団から人質を助けるため特殊コマンダーが戦い進むというもので、七ラウンド構成。画面は場面に応じて、縦横にスクロールする。地上での戦闘場面を基本に、飛行機からの空中攻撃など変化に豊んだシーンが展開。八方向レバーと三つ（武器選択、攻撃、ジャンプ）のボタンを操作。

武器はショットガン、グレネード、バーナー、貫通弾の四種類から自由に選択して使うことができる。さらに特定の敵を倒すと出現するアイテムを取れば、武器のパワーやバイタリティーがアップする。敵はテロ集団とともに奇怪な殺人メカなどが現れ、激しい攻撃を加えてくるので注意。敵のボスを倒し、あるいは殺人メカを破壊して捕らわれている人質を助けるとラウンドクリアとなる。三人やられるとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板OP価格十四万八千円。ROMキットは五月中旬発売で七万八千円。

ベイルート

オフロードカー
ホープ「スーパーバギー"ウルフ"」

定置型乗物機「スーパーバギー"ウルフ"」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から三月上旬以降発売となっている。

同機はラジコンカーやミニチュアカーなどで子どもたちに人気のあるモデル、オフロードカーをデザインしたもの。作動中、押しボタンで"ピューン"という擬音が出るほかメロディーも流れる。白色を基調に赤、黄、青などをあしらった配色で、両サイドにランプも付いている。作動時間は九十秒（切替え可能）。二人乗りで定価五十二万円。

スーパーバギー"ウルフ"

バギーの消防車
信水の乗物"回転タイヤシリーズ"

消防車をバギーカーのデザインにした定置型乗物機「バギー消防車」が、信水貿易㈱（本社東京、森川寿社長）から昨年十月以降発売となっている。

これは作動中タイヤが回転し手で触れると止まる機構を採用した同社"回転タイヤシリーズ"で、四人乗り。運転席のレバーでサイレン音が三段階に切り替わり、エンジン音も変化する。また作動中、左右のボタンで「右（左）に曲がります」という音声が出る。ボンネット上に取り付けられたパトライトが点灯、回転する。作動時間は九十秒（切替え可能）。車高は少し高くなっている。定価八十五万円。

バギー消防車

未来型のSCロケ　米国オハイオ州で

タイムアウト社の「オンザコート」オープン

米国で画期的なAMセンターが、セガ社の孫会社であるタイムアウト・ファミリー・アミューズメントセンターズ社（本社バージニア州フェアファックス、アーノルド・カミンコウ社長）によって完成、三月一日にオープンした。

これはオハイオ州シンシナティの北約二十キロメートルのところにある郊外都市、フォレストパークに建設された未来型のショッピングセンター、「フォレストフェアモール」（約四百二十七万平方メートル）の中のAMセンター、「タイムアウト・オンザコート」（約三千平方メートル）。

オーストラリアの不動産会社、フッカー・コープ社の米国子会社であるLJフッカー開発会社により、新しい複合型のショッピングセンター建設が進められており、その最初がこの「フォレストフェアモール」であるが、「タイムアウト・オンザコート」もこれが最初となる。

「タイムアウト・オンザコート」は、タイムアウト社によれば、米国で初めての画期的なAMセンターである。これは買物客を楽しませるだけでなく、その連れの者も楽しませる。「家族ぐるみで楽しめることから、小売店の客を増やすことにもなる」と、カミンコウ社長は語っている。

上の写真は「タイムアウト・オンザコート」中央部分のようす

ロケーション自体は約九千三百平方メートルあり、メリーゴーランドを中心とした「オンザコート」とアーケードゲームを集めた「アーケード」からなる。この設計、レイアウトにはダラスにある専門機関、PSSとJRミニック&アソシエーツが担当した。

「オンザコート」はテーマパークとカーニバルを連想させるものとして、まず中心にチャンス社製のメリーゴーランド（三十頭のオリジナル版、高さ七・三メートル、直径十二メートル）を設け、それを取り囲むようにミニ・ゴルフコース（十八ホール、二千平方メートル）を設けた。このゴルフコースは親子で楽しめる本格的なもの。

ゴルフコースの周囲や上には実物大の複葉機、ボート、バルーンがあり、テーマパークを想い起こさせる。ボートを浮べた池には波が起こり、複葉機からはエンジン音が出てくるなど、臨場感を出している。

テーマパークのイメージで大規模ロケをデザイン化し

この「オンザコート」には「フロッグフリップ」「ダービーレース」（ボブズ・スペース・レーサーズ社製）、「ローラーボーラー」、「ウォーターレース」など遊園地向けアーケードゲーム機も設けられている。また硬貨作動式のバスケットボール「フープ・ショット」や「プロ・クォーターバック」、「スキーボール」などもある。定置型乗物機はザンペルラ社の「レッドバロン」など。もちろんセガ社の"体感"TVゲーム機も。これらは三十二種類のゲーム機を設けている「アーケード」へと続いている。

ゴルフコースの利用料金は四ドル程度で、メリーゴーランドなどを含めこれらはチケット制となっている。そのため管理する人が必要となる（全部で五十人）が、硬貨作動式をうまく導入しているのが特徴のひとつとされている。

ここでは「タイムアウト」のロゴをもとにしたキャラクター商品（約二十種）を販売する土産物屋もある。しかし、食べ物はここには売っていない。同じショッピングセンター内のすぐ近くで十分に用が足せるからだ。

タイムアウト社は現在八十八ヵ所のアーケードゲーム場を経営しているが、それぞれ規模は二百八十ないし四百六十平方メートルほどで、「オンザコート」のような大規模なものは初めて。同社によると、ショッピングセンターのオーナー側がこのところAMセンターの拡大を求めており、大きなAMセンターを作ることでテナントの小売店にメリットをもたらそうとしている。

今回LJフッカー開発会社が思い切った複合型ショッピングセンターを作るに当たり、これらの狙いが実現されることになった。複合型ショッピングセンターでは、従来のものに劇場、大型レストラン、そしてタイムアウト社による大型AMセンターなどが加わっている。これらの相乗効果により、全体の売上げが増す、と期待されている。

LJフッカー開発会社では今後、フロリダ州タンパ、ノースカロライナ州のラリエーとシャロット、そしてオハイオ州コロンバスでも建設する計画である。一方、タイムアウト社はこれまで二年間に十五ヵ所オープンさせてきたが、今後は大型ロケを積極的にオープンさせたい、としている。両社にとって、今回のロケーション開設は新たな事業の開始となったわけである。

タイムアウト社はセガ社の米国におけるアーケードゲーム場経営（オペレーション）部門。ファミリー志向などは、日本のSCロケでも常識となっているが、米国特有のテーマパークのイメージでデザイン化した点など大いに参考になる、と見られている。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.108

猫〈22〉

鎌先英太郎

几帳面な性格で清潔なブッちゃんの仔猫を見た家人は一人残らず抱腹絶倒した。黒ずんだ犬の糞のようなものが四個林檎箱の片隅でごろごろしていたのだ。

猫の本能のうちに刷りこまれているものの多様さにはいつでも驚かされるのだが、他のものと同じように出産についてはそして育児についても毎日毎日が驚異の連続であった。

人の世界では教育とよばれるものがあり、昔からよく言われている猿真似を手をとり足をとり強制するようなシステムが発達してきた。

特にこの面で画期的な事件としては、高度成長期を通じてトヨタのあの恐しい人をスクラップにしてしまうラインの様式が、愛知県の小・中学校を中心にして教育の方法としても採りいれられるようになったことであろう。

各学校毎にまた各学年毎にちがう教科書をつかってもよいというところに戦後教育の良い面があったはずである。画一的な教科書所謂国定教科書では地域地方によって季節に関する記述がずれてしまっていたり、特産物などにも当然ちがいがあるし、教える方にも教えられる方にもそれぞれ異和感を生じさせ変な感じであった。自由な教育を行ってきているアメリカが中心になって日本を占領した。各州毎にというよりはテクストについては殆んどフリーである国柄がアメリカであるから、日本の教育についてアメリカが行った改革のひとつにもっと教科書を自由にするということがあった。日常生活に結びついたごく小さな問題から問題を広げてゆくやりかたで教育をしてゆくコア・カリキュラムというのがあるがこれが終戦直後日本にもちこまれた。

当時の社会科の授業ほど暢気なものはなかった。今にしておもえばあれはフィールド・ワークのつもりであったのだろうが、午前中に社会の時間が一時間あれば他の授業はみなつぶれてしまう。生徒は午前中三三五五ぶらぶらと町に出かけてゆけばよかった。午後社会の時間があれば学校は事実上午前中で終りとゆうことになってしまう。生徒は町を通過して自宅に鞄を置き遊びに出かければいいのである。

「今日は駅に行って駅ではどういうことがおこなわれているか調べてきましょう」

生徒はわあっと歓声を残して駅の方へ出かけてゆく。

「アメリカでは統計が非常に重要視されています。統計について理解出来れば世の中のことについて殆んどのことを理解出来るからです。わが県の県庁には全国でも珍しく戦前から統計課という課が置かれていてここの課長さんは戦前からわが国の統計の権威であるといわれています。今日は県庁へ行ってその統計について調べてきましょう」

生徒はみな学校を後にして出て行く。教師は生徒がいなくなった後どうしているのだろうかなどと余分なことを考える保護者も生徒もいなかった。

生徒は、県庁の方へ行けば近くに城山の広場があるからあそこでひょっとしたら野球が出来るのではないかとか、まだ川の水は冷たそうだから泳げないが大橋の畔のボート屋でボートが空いていたらボートを漕いで帰ろうかとか、統計や教師のことについて考える余裕などは全然もちあわせがなかった。

「M君駅に行ってどうゆうことを調べてきましたか」

フィールド・ワークの次の社会の時間は発表の時間である。指名されたM君はもぞもぞと立ってポケットからくしゃくしゃになっている小さな紙を取り出し、丁寧にその皺を伸ばしてそれを覗きこむような姿勢で読む。

「はい　駅の硝子窓は〇千〇百〇十枚ありました」

M君は駅だけではなくて県庁に行ってもどこに行っても窓硝子の枚数をかぞえて帰って発表していた。

後になると社会だけではなくて他の教科でも調べてきなさいというのが流行してきた。

生物の時間になると、

「ヘモグロビンはどういうはたらきをするのか病院に行って調べてきましょう」

という具合である。最初は珍しがって生徒のフィールド・ワークに協調していた町の大人もあまりにもこれが度重なると仕事にさしつかえると言い出した。

戦後の日本ではうまく定着しなかったのだが観察というのが何といっても教育の基本である。分らないことがあれば分るようになるまで腰を据えてじっとそれについて見つめることがまず必要なことである。

「ヘアー・インディアンの世界」という本がこの二月に出版された。原ひろ子が一九六二・三年にカナダの北極圏に住むヘアー・インディアンについてフィールド・ワークをしたことを纏めたものである。行きとどいた観察がなされ、バランスのいい分り易い文章で表現されていて、ヘアー・インディアンを通じて人間一般の問題についていろいろと考えさせられることが多い本で、これを読んでよほど大きく動かされるものがあったとみえて、非常に異例なことだが、日野啓三が読売新聞の二面にヘアー・インディアンが個人個人で自然に対していることと、彼らが生活の中でもっとも大事にしている時間が瞑想の時間であることなどをあげて、私たちの生活についてももっとほかの生き方があるのではないかと大きなスペースをとって問いかけていた。

その「ヘアー・インディアンの世界」の中で、老人から子供まで男にも女にも、原ひろ子が何かについて、

「これはだれに教えて貰ったのですか」

と聞いている。

答は老若男女をとわずいつもひとつの答しかかえってこない。

「自分で」

ヘアー・インディアンはだれにも聞かないのである。知りたいことがあればそのことについてじっと観察をして自分で分るようにするというのが彼等の世界の教育であるようだ。所詮時の流れがちがうのだ。

日野啓三に猫をじっと見て過す時間があるのだろうか、あれば分っているはずだ。猫も一匹一匹で自然に対しじっと眼をつぶって瞑想をする時を一日のうち必ずもっている。

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.31
❷	－	天地を喰らう（カプコン） Dynasty Wars (Capcom)	8.08
❸	－	クラックダウン（セガ社） Crack Down (Sega)	7.50
❹	－	ワルキューレの伝説（ナムコ） Valkyrie (Namco)	6.92
❺	－	ドカベン（カプコン） Dokaben (Capcom)	6.75
6	2	レッスルウォー（セガ社） Wrestle War (Sega)	6.31
7	4	四川省（アイレム） Sichuan (Irem)	6.18
❽	－	ラスタンサーガ　II（タイトー） Rastan Saga II (Taito)	6.17
9	9	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	6.14
10	8	ゲイングランド（セガ社） Gain Ground (Sega)	6.12
11	10	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	6.08
12	6	ファイティングホーク（タイトー） Fighting Hawk (Taito)	6.00
13	3	ファイティングファンタジー（データイースト） Hippodrome [Fighting Fantasy] (Data East)	5.88
14	11	天聖龍（ジャレコ） Saint Dragon (Jaleco)	5.33
15	5	ブラストオフ（ナムコ） Blast Off (Namco)	5.50
16	12	ダブルドラゴン　II（テクノスジャパン） Doble Dragon II (Technos Japan)	5.38
17	14	達人（タイトー） Truxton (Taito)	5.14
18	16	バーディトライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	5.14
⓳	21	イメージファイト（アイレム） Image Fight (Irem)	5.11
20	15	スーパーマン（タイトー） Superman (Taito)	5.10
21	7	ストライダー飛竜（カプコン） Strider (Capcom)	5.06
22	13	忍者龍剣伝（テクモ） Ninja Gaiden [Shadow Warriors] (Tecmo)	5.01
23	20	フェリオス（ナムコ） Phelios (Namco)	5.00
㉔	25	ハードパンチャー（コナミ） Final Round [Hard Puncher] (Konami)	4.90
25	19	スタジアムヒーロー（データイースト） Stadium Hero (Data East)	4.78

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ウイニングラン（ナムコ） Winning Run (Namco)	8.94
2	2	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	8.25
3	3	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.17
4	4	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	7.62
5	5	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.50
6	6	チェイスＨ.Ｑ.（タイトー） Chase HQ (Taito)	6.90
❼	10	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	6.56
8	7	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot Rod (Joy) (Sega)	6.50
9	8	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.44
10	9	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	6.42
⓫	12	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	6.25
12	11	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.01
13	13	コンチネンタルサーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	5.58
⓮	17	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	4.95
15	15	スーパーハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	4.88

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	個人教授（ホームデータ） Private Teacher* (Home Data)	6.92
2	2	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	6.75
3	3	アイドル放送局（システムサービス） Idol Parade* (System Service)	6.38
❹	5	学園長の復讐〔麻雀学園２〕（フェイス） Mahjong Academy II* (Face)	6.08
5	4	祇園花（日本物産） Gion Flower* (Nichibutsu)	6.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	タクシー（ウィリアムズ） Taxi (Williams)	6.40
❷	3	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	6.04
❸	－	バッドガールズ（ゴットリーブ／プリミア） Bad Girls (Gottlieb/Premier)	6.02
❹	5	トラックストップ（バリーミッドウェー） Truck Stop (Bally Midway)	6.00
5	1	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	5.80

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」⑺②

新法で改善できるか

遊技機賭博、非行少年のたまり場という理由

問　遊技機賭博が現実に多いにもかかわらず、「適正化」もあったものではない、と指摘したら（本シリーズ⑦⓪）、防犯関係者にはいささか刺激が強かったようです。しかし、昭和五十九年の法改正で、「ゲームセンター等」の「八号営業」が新たに風俗営業として規定された理由を考えるなら、事態はもっと深刻です。

答　「八号営業」については、「いわゆるゲームセンター・ゲーム喫茶等が、ゲーム機賭博の温床となり、また、不良行為少年等のたまり場となっているとみられたことから、これらを防止するため、ゲームセンター等を新たに風俗営業に追加し、都道府県公安委員会の許可対象営業として規制することが必要と考えられたことによる」（松浦恂ら共著、**「罰則中心・風営適正化法の解説」**、立花書房、二六頁）というのが、一般的な説明です。もっと手短かに表わすと、

「本号の風俗営業は、『ゲーム機賭博事犯や少年非行の温床となるおそれのあるゲームセンター等を、風俗営業とすることによりその健全化と業務の適正化を図ることとする』との趣旨の下で、昭和五九年の本法改正により、本法に取り込まれたものである」（飛田・柏原共著、**「条解・風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」**、立花書房、八九頁）

ということになります。

つまり、法規制の理由として挙げられているのは①遊技機賭博、②非行少年のたまり場の二点であり、これらを解決するために許可制という方法で規制する、というわけです。

問　細かく見れば「解決するため」とは言っておらず、「健全化と業務の適正化」あるいは「防止」のため、となっており、またうまく逃げられそうな気もしますが、「八号営業」新設の立法趣旨が以上のようなものであるなら、少なくとも①遊技機賭博、②非行少年のたまり場の二点は、法の施行により改善されなければおかしい。

答　そうですが、改善されなくとも法改正の立案者である警察庁は、別に困りもしないということでしょうね。ただし、世論があなたと同じように「おかしい」と指摘すれば、少しばかり困ることになるでしょう。

問　ここに警察庁がまとめた遊技機賭博の検挙状況というのがあり、毎年どれほど検挙したかが示されています。件数だけでみても昭和六十年四百六十二件、六十一年七百二十九件、六十二年九百九十九件、六十三年千五件と、風営法改正後、着実に増加しています。これで改善していると言えるのでしょうか。

答　改善しているともしていないとも、どちらも断定できません。なぜならそれは検挙状況を数字で示したものにすぎないからです。どれほどの遊技機賭博が存在し、それに対してどれほど検挙し、その結果どれほど遊技機賭博が少なくなったかを示さないと、改善したかどうかわからないのでないでしょうか。

問　現実には遊技機賭博は年ごとに増え続けているのに、警察はほとんど取り締まらない。「まるで遊技機賭博を警察は公認しているのではないか」という声も聞かれます。しかし、その実態を調べようとしても民間人は強制的な調査権がないうえに、非常に危険が伴います。結局、警察が調べるしかないのに警察が調べなければ、なにもわからないことになります。これでは確かに、改善されたかどうかわかるはずがありません。

答　そうなんですよ。だから警察は別に困りもしない。しかし、かつての警察汚職みたいなものが再び発覚し、事件になれば大いに困ります。世論の動きが大きな要素となってきますからね。

問　もうひとつの「非行少年のたまり場」については、定義と実態とがかみ合わず、納得できるデータもないので、もともと釈然としませんが、これについても同じようなことが言えるのでしょうか。

答　同じではないでしょう。まず、遊技機賭博のように調査する際の危険性も少ない。ということは、民間レベルでも調査できるわけだから、調査し、結果を分析すればよい。その結果が警察側と異なることもありえますが、物価調査でも政府レベルのものと民間レベルのものの両方あるわけで、それはそれでいいのではないでしょうか。

風俗営業の規制対象からはずしてもらいたいと言うなら、少なくともそれぐらいの努力をすべきではないでしょうか。努力もせずに要望や陳情をしたところで、なにがいったいどうなるというのでしょうか。私は逆に質問したくなります。

問　そういう努力ができるようになれば、「健全化と業務の適正化」が成就したことになる、ということでしょうかね。

答　たぶんそういうことでしょう。しかし、もう一方の遊技機賭博の問題はなかなか難しい。ただこうした違法営業と結びつきやすい遊技設備をなくすことができるなら簡単です。私ならそのための立法化を検討すべきと思いますが、いかがでしょうかね。

問　諸外国の立法例を参考にして、検討していいかどうか。新たな課題としておきましょう。

新風営法を勉強する会

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

5月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	オフロード（レーランド）	9.61
2	ハードドライビング（アタリゲームズ）	9.32
3	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	9.20
4	ナーク（ウィリアムズ）	8.36
5	サイバーボール（アタリゲームズ）	8.30
6	チェイスＨ.Ｑ.（タイトー）	8.29
7	チーム・クォーターバック（レーランド）	8.21
8	ロボコップ（データイースト）	8.14
9	ダブルドラゴンII（テクノス／ロムスター）	7.73
10	ダブルドラゴン（テクノス／タイトー）	7.71
11	オペレーションウルフ（タイトー）	7.71
12	アウトラン（セガ社）	7.58
13	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.50
14	スーパーハングオン（セガ社）	7.45
15	バッドデューズ〔ドラゴンニンジャ〕（データイースト）	7.38
16	パワードリフト（セガ社）	7.27
17	クォーターバック（レーランド）	7.25
18	イカリIII〔怒・III〕（ＳＮＫ）	7.25
19	アサルト（ナムコ／アタリゲームズ）	7.23
20	Ｐ.Ｏ.Ｗ.〔脱獄〕（ＳＮＫ）	7.14
21	アフターバーナー（セガ社）	7.08
22	コンチネンタルサーキット〔コンチネンタルサーカス〕（タイトー）	7.08
23	ヘビーバレル（データイースト）	7.05
24	720°〔スケートボード〕（アタリゲームズ）	7.05
25	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	7.04

ベスト・ニューアップライト

	機種名（メーカー名）	評価
1	ストライダー〔ストライダー飛竜〕（カプコン）	9.00
2	ゲイングランド（セガ社）	8.60
3	メカナイズド・アタック（ＳＮＫ）	8.33
4	ターボアウトラン（セガ社）	8.21
5	アパッチ３（辰巳／データイースト）	7.83

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ニンジャガイデン〔忍者龍剣伝〕（テクモ）	8.72
2	カベール（ＴＡＤ／ファブテック）	7.94
3	カプコンボウリング（カプコン）	7.61
4	テトリス（アタリゲームズ）	7.50
5	コブラコマンド（データイースト）	7.50
6	シノビ〔忍〕（セガ社）	7.48
7	スーパーマン（タイトー）	7.46
8	チャンピオンシップ・スプリント（アタリゲームズ）	7.14
9	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	7.10
10	バブルボブル（タイトー／ロムスター）	7.08
11	ファイナルラウンド〔ハードパンチャー〕（コナミ）	7.07
12	ツィンイーグル（タイトー）	6.96
13	Ｖボール（テクノス／タイトー）	6.90
14	ツィンコブラ〔究極タイガー〕（タイトー／ロムスター）	6.90
15	アルタードビースト〔獣王記〕（セガ社）	6.72
16	ラスタンサーガ（タイトー）	6.49
17	Ｐ－47（ジャレコ）	6.47
18	ポールポジションII（ナムコ／アタリゲームズ）	6.41
19	レジェンド・オブ・マカイ〔魔魁伝説〕（ジャレコ）	6.40
20	サンダークロス（コナミ）	6.40

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アースシェイカー（ウィリアムズ）	9.07
2	ジョーカーズ（ウィリアムズ）	8.91
3	タクシー（ウィリアムズ）	8.49
4	サイクロン（ウィリアムズ）	8.35
5	タイムマシン（データイースト）	8.33
6	ホットショット（ゴットリーブ／プリミア）	7.77
7	ピンボット（ウィリアムズ）	7.45

 《本紙特約》　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

Overseas Readers Column

Nintendo US Sued By Tengen For "Tetris" Bares License Fact

Concerning the annoucement that Nintendo of America Inc., Redmont, WA, was licensed by Academy Soft/Elorg in Moscow for the home video version of "Tetris", Tengen Inc., a subsidiary of Atari Games Corp., Milpitas, CA, sued Nintendo of America, alleging that its copyright on "Tetris" were violated by Nintendo of America. Against this, Nintendo has uttered a full objection, and unveiled a bomshell witness given by Alexey Pazhitonov, creator of "Tetris".

According to Nintendo, Nintendo of America reached an agreement with Elorg, the Soviet Foreign Trade Association, that Nintendo will exclusively manufacture and market the home video version of "Tetris" for the world market. Nintendo sublicensed it for Japanese "Family-Computer (Fami-Com)" to Bullet Proof Software (BPS) Co., Yokohama, and announced that Nintendo of America will release it for US "Nintendo Entertainment System (NES)" in the coming summer. However, Tengen has produced and advertised its NES version, and already sublicensed its Fami-Com version to BPS. It is natural for Tengen to take legal action, but it is surprising for Tengen to file suit against Nintendo.

According to an announcement unveiled by Tengen on April 18, Tengen brought an action on April 17 against Nintendo of America and its parent company, Nintendo Co., Ltd., Tokyo, before US District Court in San Francisco. According to the compaint, although Nintendo announced that it would manufacture and release a video game similar to Tengen's home video game "Tetris", this would constitute a violation by Nintendo of Tengen's video game copyrights, and Tengen is asking an injunction against Nintendo to release home video game "Tetris", and pay damages incurred by Nintendo's violation.

According to Tengen, in last May, Tengen agreed with Mirrorsoft Ltd., UK, that Tengen manufacture and market the video game version of Mirrorsoft's game software "Tetris", commencing sales from February, this year. Tengen stated that, based on this license agreement, Tengen has obtained the exclusive rights to manufacture and market the video game "Tetris", asserting that Nintendo has violated Tengen's copyright.

Against Nintendo and Nintendo of America, Tengen and Atari Games has taken an anti-trust action since last December concerning the NES cartridge, developing into Nintendo's patent lawsuit on the NES-compatible cartridge. Nintendo has felt it very unpleasantly that Tengen was going to release NES-compatible cartridges without Nintendo's permission, including "Tetris". Thus, against Tengen's action to Nintendo alleging the copyright violation, Nintendo has made a full objection.

Howard Lincoln, Nintendo of America's senior vice president, said on April 24, "Tengen and Atari Games have chosen to use lawsuits against Nintendo as a means of cloaking their own failure to secure rights to the 'Tetris' home video game title. Nintendo obtained right for 'Tetris' directly from its inventor, Alexey Pazhitnov, and the official Soviet governmental entity responsible for negotiations such licensing agreement (Elorg), and not through an unauthorized party. Considering this, it seems pointless for Tengen to clog the courts with such frivolous litigation."

Howard Lincoln exposed what was found during negotiations. "Actually, we were somewhat surprised when we found out Tengen had neglected to secure the rights to 'Tetris'. This was only discovered by happenstance, resulting from Nintendo's efforts to secure 'Tetris' for the handheld video game ("Game Boy") market. Soviet officials told us during negotiations that not only were the rights to 'Tetris' available for the handheld market, but that they were also available for home video game market."

"The officials said they have not even heard of Tengen, Inc. They went on to say that while Andromeda Software, a British company affiliated with Mirrorsoft Ltd., had acquired sublicensed rights to 'Tetris' for certain computer applications, they had no further right to license the game to Tengen for home video game use," said he.

Howard Lincoln introduced the following statement made on the same day jointly by N. E. Belikov, a director of Elorg, and Alexey Pazhitonov: "Tetris is our game --- not Mirrorsoft's! They know this. We never licensed any 'Tetris' rights to Mirrorsoft. Last month we licensed the worldwide home video rights to Nintendo. The only other 'Tetris' rights which Elorg ever licensed were to Andromeda. Software --- but only the right to make our 'Tetris' game on IBM and compatible personal computers. Tengen's claim to the home video rigthts for 'Tetris' are false."

Tengen asserts that it was licensed by Mirrorsoft, and it is expected for Tengen to reveal what type of license Academy Soft/Elorg granted to Mirrosoft, and what type of license Mirrorsoft granted to Tengen. Though Tengen's assertion must have been based on some ground, it is noteworthy how Tengen refutes in relation to such a huge opposition concerning the fact.

Nintendo has not been authorized for the coin-op version of "Tetris", nor been concerned about it. However, according to an explanation about the home video game "Tetris" by Nintendo and Soviet people concerned, it is very likely that license connections of coin-op version may be greatly affected. Since the coin-op version of "Tetris" in Japan is manufactured and marketed by Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, maintaining a wide popularity, this problem is drawing hot attention.

Correction; Visco Is Not Video System

In the mahjong category of *Game Machine's* chart "Best Hit Games", the manufacturer of "Mahjong Groupie" was introduced erroneously as "Visco". The correct manufacturer is "Video System".

Visco Corp., Tokyo (president, Tetsuo Akiyama), is another company, made independent in December 1984, from Video System Co., Ltd., Kyoto (president, Kouji Furukawa). We made a mistake for these circumstances.

Video System has been mainly engaged in R & D of video mahjong game, while Visco has exported gaming videos such as "Video Roulette" developed by Seta Corp., Tokyo, to overseas, or has been distributing various videos including amusement type, in the Japanese market – thus, it is not a manufacturer in the correct sense of the word.

"Game Fest In Osaka" July 1-2

"Game Festival in Osaka '89" will be held on July 1 – 2, at International Exhibition Center (INTEX) Osaka, sponsored by four local amusement association. The event will be featured as the local amusement machine show, while the co-sponsors will hold the amusement video player championship on second day (July 2).

The co-sponsors are the local amusement operators association of Osaka, Hyogo, Kyoto and Shiga. The exhibitors for the show are not yet confirmed, but the detail will be announced by the co-sponsors until end of May. According to the source, this event will offer the more small exhibition than "AOU Expo".

The chairman of the show committee is Yoshiyuki Takashima, president of Irem Corp. Further information may be obtained by contacting the company or the following office; the show office, 201, Yamato-Hight, 9-6, Tamatsukuri-Hondori, Tennojiku, Osaka 543, faxphone (06) 764-1368.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート——
TAITO

F2 SYSTEM
（マザーボードシステム）
第1弾！

いまどき
ヘビーな
ゲームだぜ!!

FINAL BLOW™
ファイナルブロー

●5人の選手の中から、自分の好きな選手をプレイヤーとして選び、残りの4人の選手と対戦していく、ヘビー級ボクシングのゲームです。
●プレイヤーは、残り4人の選手に勝つと、チャンピオンになり、ゲームオーバーになります。2人同時にプレイの時は負けた側がコンティニューすれば何試合でも続けられます。

© TAITO CORP. 1989

ENFORCE™
エンフォース

BATTLE IN 3-D ZONE

●液晶シャッター方式を使用しており迫力ある立体映像が楽しめるシューティングゲーム。
●プレイヤーはガトリングガンとレーザーガンを武器にして7つのゾーンを進みながら敵を攻撃し、各ゾーンの要塞を破壊していきます。
●赤く点滅する敵を撃ったり人質を救出するアイテムが出現し取るとパワーアップします。

ちびっ子シリーズ
ムシンバ™

●今までのピカデリータイプと一味違う緊張感を持たせます。
●5本の虫歯を左から順番に直して（退治して）いき、全ての虫歯を完治させると景品が出ます。
●ピカデリーランプSのところに2回止まると虫歯を全て治療してしまいます。（但し1回目に止まった時は点滅するだけ、2回目で全て完治します。）

2人同時プレイが可能な店頭向け大型クレーンです。2つのボタンを使用してキャッチャーメカを横縦と動かし景品をつかみます。かわいくて豊富な種類の景品で、プレイヤーの人気を集めます。

ティンクルティンクル
TINKLE TINKLE™

株式会社タイトー
本　社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)222-4888（大代表）